GAME REVIEWS: SIMON THE SORCERER 3D - GHOST RECON: DESERT SIEGE - SPIDERMAN THE MOVIE - THE SIMS ON HOLIDAY - GRANDIA 2 - SUB COMMAND - BALLISTICS

ΠΛΗΡΕΣ ΡΕΠΟΡΤΑΖ ΑΠΟ ΤΗΝ Ε3



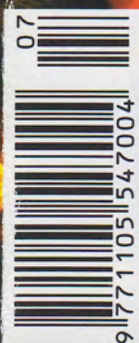
ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master

ΤΕΥΧΟΣ 153 ΙΟΥΛΙΟΣ 2002 € 6,00

The Elder Scrolls III MORROWIND

Ο ΒΑΣΙΛΙΑΣ ΤΩΝ RPGs!



EDITORIAL

EDITORIAL EDITORIAL EDITORIAL EDITORIAL EDITORIAL EDITORIAL EDITORIA

Τι κάθομαι τώρα και γράφω... Ετσι κι αλλιώς, είστε όλοι έτοιμοι να εγκαταλείψετε τα αστικά κέντρα - για να μην πω ότι ήδη έχετε φορέσει τα μαγιό σας - και να ξαπλωθείτε αραχτοί στην κοντινότερη (ή και μακρινότερη) παραλία, περιμένοντας πιθανότατα την τουριστριούλα που θα σας γυαλίσει στο μάτι. Σιγά τώρα μην κάτσετε να ασχοληθείτε με τον Πατρίκο. Μιλάω σωστά; Επαναλαμβάνομαι μεν, μιλάω σωστά δε.

Και για να συνεχίσω τις επαναλήψεις, δανείζομαι μερικές γραμμές από ένα review του Αντρέα Τσουρινάκη που φιλοξενείται σε αυτό το τεύχος: "Ποιο θεωρώ το πιθανώς μεγαλύτερο μειονέκτημά του; Επειδή απαιτεί αμέτρητες ώρες για να το τελειώσεις, πολύ πάνω από 200, φοβάμαι ότι αρκετοί παίκτες μπορεί να βαρεθούν και να το παρατήσουν, αλλά έτσι κι αλλιώς οι περισσότεροι παίκτες βαριούνται γρήγορα. Κατά τ' άλλα, όσοι διαβάσετε το review αυτό, τρέξτε να το αγοράσετε αμέσως. Πρόκειται για ένα σπάνιο 'διαμάντι', που θα σας μεταφέρει σε έναν αξέχαστο και απίστευτο κόσμο και θα σας χαρίσει εκατοντάδες ώρες ευχαρίστησης. Με άλλα λόγια, είναι το καλύτερο RPG που έχει παρουσιαστεί μέχρι σήμερα. Τι άλλο θέλετε να σας πω;" Για να μην σας κρατώ σε αγωνία, το εν λόγω review αφορά στο "Morrowind", το οποίο ανταποκρίνεται μέχρι κεραίας στις προσδοκίες των απανταχού φίλων των RPGs.

Ανάμεσα στ' άλλα, στο CD του τεύχους που κρατάτε στα χέρια σας θα βρείτε το μοναδικό και ανεπανάληπτο "PC Master patch" για το FIFA 2002. Οι φίλοι του είδους θα μπορούν πλέον να παίζουν με ελληνικές ομάδες στο ελληνικό πρωτάθλημα, χώρια που θα μπορούν να επιλέξουν και την αήττητη μέχρι σήμερα (επειδή δεν έχει παίξει κανέναν αγώνα) θρυλική ομάδα του "PC Master"! Μέχρι και πρωταθλητές κόσμου βγαίνουμε άμα λάχει...

Για το τέλος φύλαξα μια είδηση που ελπίζω να χαροποιήσει τους -μονίμως παραπονούμενους- αναγνώστες της Βόρειας Ελλάδας. Το "PC Master", λοιπόν, ετοιμάζει το πρώτο του Grand Prix στη Θεσσαλονίκη, το οποίο θα πραγματοποιηθεί στο πλαίσιο (και στους χώρους) της φετινής Infosystem! Οσοι από εσάς θέλετε όχι μόνο να συμμετάσχετε, αλλά και να διαιτητεύσετε, διαβάστε το σχετικό αρθράκι στο "PC Matrix". Θα σας δούμε εκεί!

Γιάννης Πατρίκος

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PCmaster

ΜΕΛΟΣ ΤΗΣ FIPP FAEP

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: Compupress A.E.
Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα,
τηλ.: 010 9238672, fax: 010 9216847,
e-mail: pcmaster@compupress.gr

ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Μενέλαος Δασκαλάκης
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ: Γιάννης Πατρίκος
ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: Βαγγέλης Κράτσας
ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ: Χάρης Κλάδης
ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Αγάπη Λαλιώτη
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING: Λουκία Ταλιαδώρου
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Ζοζέφ Φίλο
ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ CD-ROM: Βαγγέλης Κράτσας, Ζωή Μαρμαρά, Χάρης Κλάδης
ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Derek dela Fuente, Βαγγέλης Αλευρίτης, Δημήτρης Ιωαννίδης, Γιώργος Ιωσηφίδης, Γιώργος Κάβουρας, Γιάννης Καλοσκάμπης, Νίκος Καραδήμας, Κίμωνας Κεκές, Νίκος Κόντης, Οδυσσέας Κουράφαλος, Γιώργος Κυριακός, Παναγιώτης Λιβιτσάνος, Νάσος Μπέλλος, Σωτήρης Μπέλλος, Γιάννης Παναγάκης, Γιώργος Παλαιός, Ζήσης Παπασπύρου, Σπύρος Παράσχης, Βασίλης Τουλιάς, Ανδρέας Τσουρινάκης, Μανώλης Φουρνιστάκης
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Πάρης Κοντόγκονας
ΣΚΙΤΣΟ/ΚΟΜΙΞ: Παναγιώτης Λύρης
ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: Ασπασία Θεοδοσίου
MARKETING: Μαρία Μελίδου
ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ/ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ: Αντώνης Ρούσσος
ART DIRECTOR: Κάτια Σάαντα, Μαίρη Λυμπέρη
ΥΠΕΥΘΥΝΗ D.T.P.: Βάσω Τσόρλαλη
D.T.P./ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ: Βασίλης Ευσταθίου, Θέμης Σκούφης
ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ: Γεωργία Μώρου
ΔΙΟΡΘΩΣΗ: Ολγα Τυμπακιανάκη, Δώρα Γιακουμή
ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Γιώργος Λαζαρίδης
ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Γ. Τσουκάρης
ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Παναγιώτα Τσιμάρα Κώστας Μητρονάσιος,
ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ: Γιάννης Τζίφας
ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Ελλη Μαστρομανώλη
ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ: Α. Τζίφα
ΜΟΝΤΑΖ-ΕΚΤΥΠΩΣΗ: COPY PRINT
ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ: ΚΑΒΒΑΔΙΑΣ
ΔΙΑΘΕΣΗ-ΔΙΑΝΟΜΗ: ΕΥΡΩΠΗ-ΠΡΑΚΤΟΡΕΙΟ ΔΙΑΝΟΜΗΣ ΤΥΠΟΥ



70

E3 2002







80

Ελληνικά Games

76

FIFA 2002 - Ελληνικό Patch

Περιεχόμενα

e-mail: pcmaster@compupress.gr



112 Grandia 2



118 Spider-Man



Morrowind 92

PC Master αλά... ψηφιακά

Στο CD αυτού του τεύχους θα βρείτε σε μορφή .pdf τις στήλες:

- **THE 4th COMING**
  Η στήλη του δημοφιλούς on-line RPG.
- **PROGRAMMING**
  Η στήλη "Programming" αυτού του μήνα.

PC MASTER & GAMEWEB SITES

Στη σελίδα αυτή θα σας παρουσιάζουμε κάθε μήνα ό,τι καινούριο μπορείτε να βρείτε στα sites του "PC Master" (http://www.pcmaster.gr) και του GameWeb (http://www.gameweb.gr). Οπως θα διαπιστώσετε, το υλικό που περιέχεται είναι ιδιαίτερα πλούσιο και ενδιαφέρον, ελπίζουμε μάλιστα πως με τις δικές σας παρατηρήσεις και υποδείξεις θα βελτιώνεται συνεχώς!

www.gameweb.gr





www.pcmaster.gr

GAMEWEB

Αξιοζήλευτη είναι η ύλη του GameWeb αυτόν το μήνα. Ας δούμε, όμως, αναλυτικά τι θα βρείτε σε αυτήν.

ΤΡΕΧΟΥΣΑ ΥΛΗ

Η θεματολογία του GameWeb ξεκινά με αναφορές σε δύο διάσημες ταινίες. Στα χνάρια του "Spider-Man" βαδίζει ο Ang Lee, ο οποίος προετοιμάζει τη μεταφορά του φοβερού Hulk στη μεγάλη οθόνη! Από την άλλη, η Ζωή Μαρμαρά μας παραθέτει τις εντυπώσεις της από την ταινία "Resident Evil", η οποία φαίνεται πως δεν είναι και τόσο κακή, τελικά! Δεν λείπουν, επίσης, τα νέα από το χώρο των video games και των ταινιών, καθώς και τα game reviews των αγαπημένων σας παιχνιδιών! Μην ξεχνάτε να φυλάγεστε από το "μένος" της Bezzalel, η οποία συχνά πυκνά εξαπολύει "ανίερες" επιθέσεις κατά των επισκεπτών!

ΚΟΙΝΟΤΗΤΑ

Στην κοινότητα του GameWeb θα βρείτε ό,τι χρειάζεστε από χρήσιμα προγράμματα, νέα από το χώρο του κινηματογράφου, on-line games, παρουσιάσεις ιστοσελίδων, downloads desktop θεμάτων, screensavers και, φυσικά, το GameWeb forum, το οποίο προσελκύει τους απανταχού gamers σε έναν τρελό χορό ανταλλαγής απόψεων και πληροφοριών.

PC MASTER SITE

Το καλοκαίρι μπήκε για τα καλά, εσείς όμως δεν είστε διατεθειμένοι να εγκαταλείψετε το site του "PC Master"! Επειτα από τα προβλήματα που αντιμετωπίσαμε, το forum επέστρεψε πιο δυνατό από ποτέ!

FORUM

Πέρασε ένας δύσκολος μήνας για το forum του "PC Master", όμως, όλα τα προβλήματα εν τέλει λύθηκαν, κι έτσι οι αναγνώστες μας έχετε ξανά έναν τρόπο επικοινωνίας μεταξύ σας αλλά και με τη σύνταξη του περιοδικού! Ενα από τα κύρια θέματα που έτρεξαν ήταν αυτό του Μουντιάλ και των τεκταινόμενών του! Για να μην ξεχνιόμαστε, το Warcraft III είναι προ των πυλών και δεν θα μπορούσε να αφήσει τους αναγνώστες και επισκέπτες του site αδιάφορους! Πολύς λόγος, λοιπόν, για το παιχνίδι της Blizzard! Φυσικά, δεν λείπουν τα πολιτικά και κοινωνικά σχόλια, ειδικά αυτά που αφορούν στους νέους κανονισμούς ένδυσης και συμπεριφοράς στα ελληνικά σχολεία, ενώ τα posts σχετικά με λειτουργικά και τεχνικά θέματα έχουν ως συνήθως την τιμητική τους!

ΤΡΕΧΟΥΣΑ ΥΛΗ

Ως είθισται, οι καλοκαιρινοί μήνες αποτελούν περίοδο μυστικοπάθειας για τις εταιρείες. Τα λιγοστά νέα στριφογυρίζουν γύρω από μερικές νέες κυκλοφορίες στο χώρο των καρτών γραφικών και των επεξεργαστών. Στα κύρια θέματα δεσπόζει η συνέχεια της ιστορίας με τα Net cafés, τα οποία δεν την έχουν βγάλει ακόμη "καθαρή" με τις αποφάσεις των ιθυνόντων της ΣΔΟΕ!

Τι Σας... Περιμένει!

Η συχνή επίσκεψη στις δύο ιστοσελίδες κάθε άλλο παρά επιζήμια είναι! Ειδικά τώρα που τελειώνουν οι πάσης φύσεως σχολές αλλά και εξετάσεις αναμένεται μεγάλη αύξηση της επισκεψιμότητας, που σημαίνει αυτόματα αύξηση της θεματολογίας, κυρίως στα fora τα οποία θα γεμίσουν με νέα threads. Βέβαια, ο αριθμός της θεματολογίας αυξάνεται ανάλογα με τις ανάγκες αλλά και τις προσταγές των καιρών. Επίσης, αυξητική εικόνα παρουσιάζουν και τα downloads στο GameWeb. Οι εκπλήξεις υπάρχουν πάντα, αλλά δεν είναι σωστό να τις αποκαλύψουμε! Τι εκπλήξεις θα ήταν, άλλωστε, αν τις μαρτυρούσαμε;



CD-ROM Pages

του Χάρη Κλάδη
rex@compupress.gr



Για άλλο ένα τεύχος φτάσαμε στο κλείσιμο της ύλης! Και πάνω που είχα ηρεμήσει και ετοιμαζόμουν για τις επόμενες μέρες της ξεγνοιασιάς, έντρομος συνειδητοποίησα πως είχα ξεχάσει να γράψω τις CD-ROM pages! Ψύχραιμα επιλήφθηκα του θέματος, χωρίς ο αρχισυντάκτης να πάρει μυρωδιά! Άλλωστε, δεν είναι και τόσο τραγικό -εδώ κάποιες άλλες ξεχνούν τα παιδιά τους στο λεωφορείο επειδή μιλούν στο κινητό! Τέλος πάντων, για να μην ξεφύγω από το θέμα μας, αν θέλατε να ξεχωρίσω κάτι σε αυτό το CD, δεν θα ήταν άλλο από το αποκλειστικό patch με το ελληνικό πρωτάθλημα για το FIFA 2002 που ετοιμάσαμε για εσάς και, φυσικά, το φοβερό βίντεο του Doom 3!

Demos

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟ

FIFA 2002 patch

Παίξτε το ελληνικό πρωτάθλημα στον υπολογιστή σας!

Τόσο καιρό δεν είχε κυκλοφορήσει ένα patchάκι που θα "εξόπλιζε" το δημοφιλές FIFA 2002 με το ελληνικό πρωτάθλημα. Σαν από μηχανής θεός, το "PC Master" ανέλαβε να δώσει χαρά στους σκυθρωπούς gamers με ένα νέο SD patch! Θα το βρείτε στο φάκελο /Greeksd στο CD-ROM αυτού του μήνα και μπορείτε να το εγκαταστήσετε ακολουθώντας κατά γράμμα τις οδηγίες που βρίσκονται στο 3σέλιδο θεματάκι αυτού του μήνα!

AGE OF WONDERS 2: THE WIZARD'S THRONE

Εταιρεία: Take2Games/Triumph Studios
URL: http://aow2.godgames.com/
Απαιτήσεις: PII-266, 64MB RAM, Direct 3D Compatible Video Card, 8x CD-ROM

Το Age of Wonders 2 βρίσκεται στη γραμμή παραγωγής από τη στιγμή που κυκλοφόρησε ο προκάτοχός του, στις αρχές του 2000. Εξελίσσεται σε έναν κλασικό θα λέγαμε κόσμο επικής φαντασίας, τον οποίο κατοικούν διάφορες αρχαίες φυλές. Οι άνθρωποι είναι η φυλή που έχει αποστασιοποιηθεί περισσότερο από την αρχέγονη τέχνη της μαγείας, προκαλώντας το φθόνο πολλών άλλων, φιλικών προς τη φύση και τους αρχαίους νόμους φυλών. Η πορεία της ανθρωπότητας οδήγησε στο διαχωρισμό της φυλής των Ελφ σε δύο παρατάξεις. Οι σκοτεινοί Ελφ θέλουν να εξαφανίσουν την ανθρώπινη φυλή από τη Γη, ενώ οι Ελφ του φωτός θέλουν να ζήσουν αρμονικά μαζί τους. Στο AOW2 ως παίκτες θα πάρετε το μέρος των ανθρώπων, η ιστορία, δε, του παιχνιδιού εξελίσσεται γύρω από ένα νεαρό άνδρα, ο οποίος συμμετέχει σε μία μάχη, η κατάληξη της οποίας βρίσκει το ανθρώπινο γένος νικημένο και τις πόλεις του κατεστραμμένες. Η πορεία του τον οδηγεί σε έναν κύκλο αρχαίων μάγων απ' όπου ο ήρωας Merlin θα κάνει ό,τι



utilities

- **ACROBAT READER:** Νέα έκδοση του PDF reader.
- **AGENT:** Νέα έκδοση του γνωστού newsgroup reader.
- **CUTE FTP:** Μεταφορά αρχείων με FTP!
- **ICQ:** Το απόλυτο εργαλείο επικοινωνίας.
- **QUICKTIME:** Εγκαταστήστε το για να βλέπετε video τύπου Quicktime.
- **WINAMP:** Η νέα έκδοση του MP3 player.
- **WINRAR:** Ένα δημοφιλές πρόγραμμα συμπίεσης...
- **WINZIP:** ...και ένα ακόμα!

περνάει απ' το χέρι του για να βοηθήσει τη φυλή του να ανακτήσει τη χαμένη δύναμή της. Στην προσπάθεια αυτή, θα πρέπει να γίνει κύριος μαγικών δυνάμεων και να αντιμετωπίσει αντίπαλους μάγους. Ανάλογα με τον τρόπο που θα οδηγήσετε τον ήρωα μέσα στο παιχνίδι, θα εξελιχθεί και η ανόρθωση της ανθρωπότητας. Αν, για παράδειγμα, τον κάνετε death wizard (αυτό γίνεται με τις σφαίρες μαγείας που επιλέγετε να χρησιμοποιείτε), οι στρατοί του θα αποτελούνται από ogres και goblins. Οι 12 φυλές του παιχνιδιού ποικίλλουν σε μορφές αλλά και σε ικανότητες. Μια πρώτη γεύση μπορείτε να πάρετε με το demo που συμπεριλαμβάνεται στο CD αυτού του τεύχους!

THE WATCHMAKER

Εταιρεία: Trecision
URL: http://www.trecision.com/videogames/games/wmf.html
Απαιτήσεις: PII-266, 64MB RAM, Direct 3D Compatible Video Card, 8x CD-ROM

Μία δικηγόρος, η Victoria Conroy, και ένας ερευνητής παραφυσικών φαινομένων, ο Darrel Boone, συναντώνται για πρώτη φορά σε ένα στούντιο στο Λονδίνο. Λίγες ώρες αργότερα, ένα ταξί τούς αφήνει έξω απ' τις πύλες ενός επιβλητικού αυστριακού κάστρου με σκοπό να βρουν μια συσκευή κλεμμένη από φανατικούς προτού συμβεί το αναπόφευκτο: το τέλος του κόσμου!



Το The Watchmaker αποτελεί μία νεότατη προσθήκη στη μεγάλη οικογένεια των adventure games. Χρησιμοποιεί μια πραγματική 3D engine για να δημιουργεί σε πραγματικό χρόνο τα σκηνικά του με απεικόνιση τρίτου προσώπου. Οι δύο ήρωες του παιχνιδιού δουλεύουν ως ομάδα, χρησιμοποιώντας τα διαφορετικά personalities, traits και skills τους για να φέρουν σε πέρας την αποστολή τους (για παράδειγμα, ο ένας μπορεί να αποσπά την προσοχή κάποιου φρουρού, ώστε ο άλλος να κάνει τη "βρωμοδουλειά" του). Η φυσική δύναμη, η γοητεία, η ικανότητα στην παρατήρηση και τη διπλωματία είναι μερικές από τις ικανότητες που έχετε στη διάθεσή σας για να φέρετε εις πέρας την αποστολή σας. Στο demo του παιχνιδιού θα βρείτε την ευκαιρία να δοκιμάσετε τις ικανότητές σας πριν να αποφασίσετε να εντάξετε το παιχνίδι στη συλλογή σας.

extras

Μπόλικα πράγματα και στο φάκελο "Extras" αυτού του μήνα! Από antivirus προγράμματα μέχρι εορτολόγια και, φυσικά, το νέο client του T4C, που πολλοί από εσάς μας ζήτησαν!

- **THE 4th COMING:** Η νέα έκδοση του client για το δημοφιλέστατο on-line RPG
- **INDEPENDENT GAMES FESTIVAL:** Demos από τα παιχνίδια που διακρίθηκαν (www.igf.com)
- **MAGIC ENCYCLOPEDIA:** Τα updates για τα Torment & Judgment expansions
- **XP VISUAL TOOLS:** Αλλάξτε την όψη του desktop στα Windows XP
- **FIXKLEZ:** Απαλλαχθείτε από το διάσημο ιό που ταλαιπωρεί την πλειονότητα των χρηστών του πλανήτη!
- **DUNGEON SIEGE BENCHMARK:** Δοκιμάστε τις αντοχές του υπολογιστή και της κάρτας γραφικών σας με τη βοήθεια του απαιτητικού Dungeon Siege.
- **LORD OF THE RINGS SCREENSAVER:** Ένας screensaver που δανείζεται τη μαγεία του κόσμου του Tolkien
- **ΕΟΡΤΟΛΟΓΙΟ:** Ελληνικό εορτολόγιο με πλήθος λεπτομερειών σχετικά με τη θέση του Ηλιου και της Σελήνης για οποιαδήποτε ημέρα. Δείτε τη σελίδα του δημιουργού του, Χάρη Κακουλίδη, στο http://www.xarka.com/greek/ProgramsGR.html
- **UNIT CONVERTER:** Μετατροπέας μονάδων μέτρησης και πίνακας με σταθερές κάθε είδους



trailers

- **DOOM 3:** Το trailer του παιχνιδιού που αναμένεται να προκαλέσει επανάσταση στα shoot'em up.
- **NEVERWINTER NIGHTS:** Η εντυπωσιακή και επική εισαγωγή του Neverwinter Nights.



drivers

- **3DFX:** Η δεύτερη beta έκδοση 1.09 για τους οπαδούς της Voodoo.
- **GeFORCE TWEAKER:** Παίξτε με τα settings της GeForce κάρτας γραφικών σας.



patches

- **HALF-LIFE:** Μόνιμος "πελάτης" της περιοχής patches του CD, το Half-Life είναι το παιχνίδι που από τη μέρα της κυκλοφορίας του δεν παύει να βελτιώνεται.
- **DUNGEON SIEGE:** Το v1.09B patch, αν και σε Beta έκδοση, ακόμα διορθώνει αρκετά bugs του Dungeon Siege.
- **JEDI OUTCAST:** Patch για τα μικροπροβλήματα του action game που σας μυεί στην ατμόσφαιρα του Star Wars.
- **MORROWIND:** Plug-in για ένα από τα καλύτερα Role Playing Games όλων των εποχών.



pdf

- **PROGRAMMING:** Προγραμματισμός σε Visual C++ για όσους έχουν δημιουργικές ανησυχίες.
- **THE 4th COMING:** Η περιοχή που λατρεύουν οι φανατικοί του on-line gaming και του T4C.



modifications

- **QUAKE 3 RALLY:** Αν σας ενδιέφερε η μετατροπή του Quake 3 σε rally, όπως παρουσιάστηκε στη στήλη "Modified Gaming" του τεύχους Ιουνίου, μπορείτε πλέον να την εφαρμόσετε!

Next generation

ADVANTIX C450
Η ΟΡΕΞΗ ΕΡΧΕΤΑΙ... ΞΕΔΙΠΛΩΝΟΝΤΑΣ


www.kodak.com

Το νέο παιδί της οικογένειας Advantix ξεχωρίζει για το μοντέρνο σχεδιασμό του. Διαθέτει αυτόματο αναδιπλούμενο φλας και φακό μεγάλης ευκρίνειας. Φυσικά, από μια τέτοια μηχανή δεν θα μπορούσε να λείπει η αυτόματη εστίαση (focus), ενώ διατίθεται και λειτουργία focus lock, που επιτρέπει στη μηχανή να εστιάσει εκτός του κέντρου της λήψης! Οι επιλογές εικονίζονται στο LCD panel της μηχανής και ρυθμίζονται βάσει αυτού. Δεν είναι ψηφιακή, αλλά δέχεται ασπρόμαυρο και έγχρωμο φιλμ Advantix...



HT-BE1
ΜΙΚΡΟ ΜΟΝΟ ΣΤΟ ΜΑΤΙ...


www.sony.co.jp

Ιδού το μικρότερο, σε μέγεθος, πολυκάναλο 5,1 σύστημα της Sony! Το HT-BE1 είναι ιδανικό για οικιακή χρήση, καθώς εξυπηρετεί κάθε ανάγκη περιβάλλοντος ήχου. Για PCs, κονσόλες, βίντεο και DVDs, το διατάσεων 61x82x65,5 mm ηχοσύνολο μπορεί να τοποθετηθεί διακριτικά σε οποιονδήποτε χώρο, όσο περιορισμένος και να είναι αυτός. Φυσικά, στην περίπτωσή του το μέγεθος δεν μετράει, καθότι τόσο από πλευράς ισχύος όσο και από πλευράς ποιότητας το HT-BE1 υπερκαλύπτει τις απαιτήσεις και των πιο hardcore χρηστών!



SPY FINDER
ΚΥΝΗΓΙ ΚΑΤΑΣΚΟΠΩΝ!


www.spyfinder.org

Αν διαβάσατε τα χαρακτηριστικά της Spy Cam, σίγουρα θα σας μπήκαν ψύλλοι στ' αυτιά! Πού ξέρετε αν σας παρακολουθούν ή όχι; Το εικονιζόμενο gadget δεν είναι τίποτε περισσότερο από ένας "ξεσκεπαστής" κρυφών καμερών! Το χρησιμοποιείτε ως τηλεσκόπιο και κοιτώντας μέσα από αυτό, μπορείτε, με τη χρήση της τεχνολογίας laser που διαθέτει, να εντοπίσετε όποια κρυφή κάμερα μπορεί να βρίσκεται στο χώρο!





FINGER BEATZ

NA ΣΟΥ ΚΑΝΩ ΚΑΤΙ ΜΕ ΤΑ ΔΑΧΤΥΛΑ;



www.boysstuff.co.uk



Έχετε το συνήθειο να χτυπάτε νευρικά τα δάχτυλά σας; Η εικονιζόμενη συσκευή θα σας επιτρέψει να τα χτυπάτε στους ρυθμούς του 21ου αιώνα! Το FingerBEATZ αποτελείται από 4 "δακτυλήθρες", οι οποίες συνδέονται με καλώδια, με ένα φορητό ηχείο στον καρπό σας. Εσείς μπορείτε να επιλέξετε 1 από τα 5 διαφορετικά tone settings, έναν ρυθμό και να παίξετε μουσική, χτυπώντας τα δάχτυλά σας σε κάποια επιφάνεια! Τουλάχιστον όταν σας στήνουν στα ραντεβού, θα γίνεται μετά μουσικής!

ΣΕΙΡΑ POCKETPC

ΜΙΝΙ ΠΡΟΪΟΝΤΑ ΓΙΑ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ ΧΕΙΡΟΣ



www.pretec.com



Η Pretec είναι κορυφαία εταιρεία στο χώρο των αξεσουάρ για φορητές συσκευές! Η νέα γραμμή προϊόντων της έρχεται να καλύψει ένα μεγάλο φάσμα της αγοράς αυτής. Μικροσκοπικά fax/modems, δορυφορικά συστήματα GPS, συσκευές BlueTooth και όλα αυτά στο μέγεθος μίας Compact Flash κάρτας! Τα προϊόντα της Pretec έρχονται πλέον και στη χώρα μας από την ΕΛΜΗ Systems (Πατησίων 267, τηλ.: 010 2023475), ενώ θα παρουσιαστούν εκτενέστερα σε επόμενο τεύχος μας!

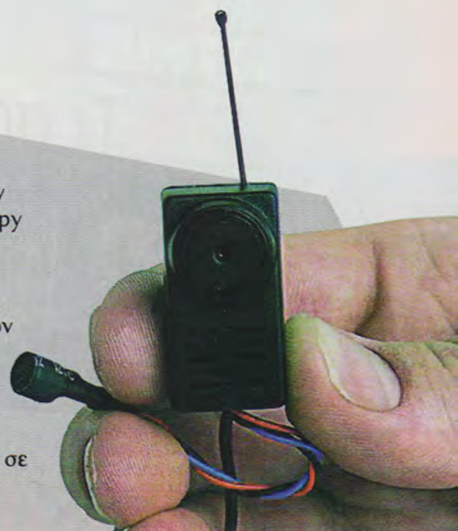


SWN SPY CAM

ΣΤΗΣΤΕ ΤΟ ΔΙΚΟ ΣΑΣ BIG BROTHER!



www.boysstuff.co.uk

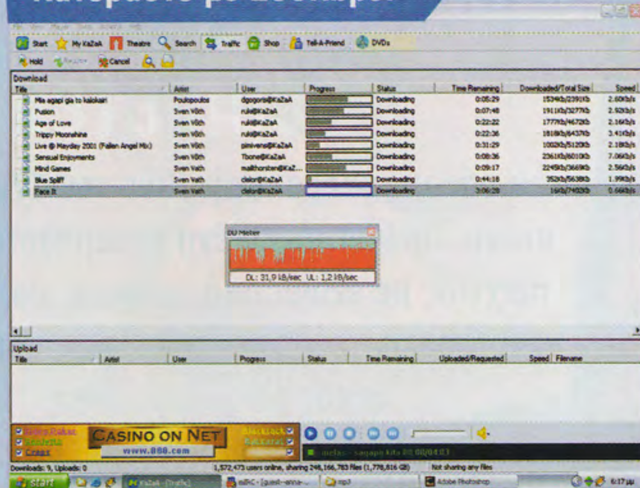


Αυτή τη μικροσκοπική καμερούλα χρησιμοποιούν ανά τον κόσμο οι μυστικές υπηρεσίες! Η SWN Spy Cam αποδίδει εκπληκτική ποιότητα εικόνας, χρησιμοποιώντας φακούς με επιστρώσεις Magnesium Fluoride, ενώ το μικροσκοπικό μικρόφωνο που κρύβει, σας επιτρέπει να εγγράψετε ακόμα και υψηλών συχνοτήτων ήχους. Η ποιότητα της εικόνας είναι συγκρίσιμη με οποιαδήποτε φυσιολογική βιντεοκάμερα ή φωτογραφική μηχανή. Δεν θολώνει ούτε εμφανίζει "σκουπιδάκια" στην εικόνα. Ακόμα, η Spy Cam μεταδίδει τα σήματα εικόνας και ήχου μέσω ραδιοσυχνοτήτων, απευθείας σε κάποιο monitor ή βίντεο, μέχρι και σε απόσταση 100 μέτρων. Οπότε ξεχάστε και τα καλώδια!

Επιμέλεια:
Χάρης Κλάδης
rex@compupress.gr
Συνεργάζονται οι:
Χρήστος Τζαμπαζίδης
soulhunt@compupress.gr
Κώστας Μπεβούδας
bevoudas@compupress.gr

Εφτασε η ASDL

Κατεβάστε με 256Kbps!



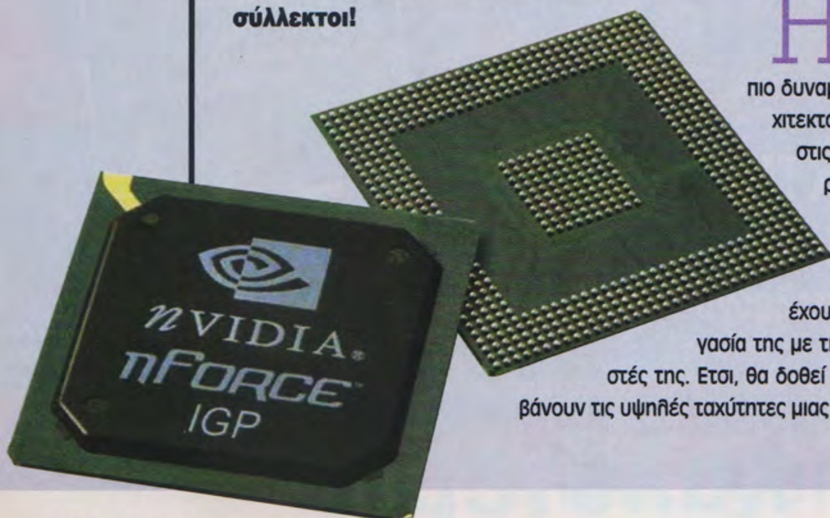
Οι μέρες που περιμένατε υπομονετικά για ώρες να τελειώσουν τα downloads σας έφτασαν στο τέλος τους... Μια νέα υπηρεσία (είναι ευρέως διαδεδομένη στο εξωτερικό), η ADSL, υπόσχεται γρήγορο και φθηνό Internet σε όλους.

Η ADSL είναι γεγονός και στην πατρίδα μας. Μέσω της εταιρείας Intraconnect (τηλ.: 010 2855830) μπορεί πλέον, όποιος ενδιαφέρεται, να προμηθευτεί τη δική του γραμμή broadband. Το κόστος της σύνδεσης κυμαίνεται σε απολύτως λογικά πλαίσια και αγγίζει μηνιαίως τα 45,00 ευρώ. Η εγκατάσταση που γίνεται από τον τεχνικό της εταιρείας θα σας στερήσει άλλα 65,00 ευρώ, αλλά μετά... the sky is the limit! Τι ακριβώς, όμως, υπόσχεται η ADSL; Κατ' αρχάς, ταχύτατα downloads που αγγίζουν τα 256Kbps downstream (ή 32KB/sec αν προτιμάτε). Για την upload επικοινωνία σας με το δίκτυο έχετε στη διάθεσή σας 128Kbps, νούμερο που κρίνεται άκρως ικανοποιητικό (αν σκεφτεί κανείς ότι συνήθως μόνο requests κάνουμε - άντε και κανένα attachment σε e-mail). Ενα από τα σημαντικότερα πλεονεκτήματα της υπηρεσίας (πέρα από την αυξημένη ταχύτητα) είναι και το γεγονός ότι μιλάμε για μία σύνδεση η οποία είναι on-line όλη την ώρα (ή όσο είναι ανοικτός ο υπολογιστής μας), χωρίς καμία απολύτως περαιτέρω χρέωση. Χρονοχρέωση δεν υπάρχει (δεν εμπλέκεται ο ΟΤΕ), ενώ δεν υπάρχει ούτε ογκοχρέωση (όπως σε συνδέσεις τύπου Satellite). Αρα πληρώστε 45,00 ευρώ και... κατεβάστε δεδομένα για όση ώρα θέλετε, μέχρι να "ξεχειλίσει" ο σκληρός δίσκος σας! Τέλος, για τους φίλους των on-line games, τα pings που επιστρέφει η ADSL κυμαίνονται σε πολύ χαμηλά επίπεδα, κάνοντας τις on-line μάχες σκέτη απόλαυση. Οσοι πιστοί, λοιπόν, σπεύστε, καθώς υπάρχει λίστα αναμονής που αγγίζει τους δύο μήνες! Μη χάνετε χρόνο...

Δεν κυκλοφορούν τα nForce 615/620

Η καθυστέρηση οδηγεί στη ματαίωση;

Και εγώ που έλεγα πως αναβολή παίρνουν μόνο τα παιχνίδια και οι νεοσύλλεκτοι!



Η nVIDIA ανακοίνωσε ότι τα δύο chipsets nForce 615/620 δεν θα κυκλοφορήσουν, όπως είχε ανακοινωθεί, το καλοκαίρι. Η εταιρεία θέλει να επικεντρωθεί στην προσπάθεια να θέσει σε παραγωγή μια πιο δυναμική γενιά από chipsets. Τα μοντέλα 615 και 620 βασίζονταν στην αρχιτεκτονική του GeForce 2, με αποτέλεσμα να μην ανταποκρίνονται πλέον στις απαιτήσεις των σύγχρονων παιχνιδιών που αναμένεται να κυκλοφορήσουν. Εκπρόσωπος της nVIDIA σε συνέντευξη Τύπου δήλωσε πως τα καινούρια chipsets θα αποτελέσουν τα πιο πρωτοποριακά που έχουν παραχθεί ποτέ. Μακάρι να γίνει, λοιπόν, καλή δουλειά ώστε να μπορούν και gamers με όχι τόσο μεγάλο πορτοφόλι να έχουν μια καλή κάρτα γραφικών. Επίσης, η nVIDIA ανακοίνωσε τη συνεργασία της με τη NEC για την ενσωμάτωση του νέου nForce chipset στους υπολογιστές της. Ετσι, θα δοθεί η δυνατότητα στους χρήστες των υπολογιστών της NEC να απολαμβάνουν τις υψηλές ταχύτητες μιας κάρτας γραφικών GeForce 4.

Grand Prix Θεσσαλονίκης

Η παράγκα του "PC Master" σας χρειάζεται!

Προμηθευτείτε μαύρες κουκούλες, σφυρίχτρες και τα απαραίτητα... φακελάκια και επικοινωνήστε μαζί μας!

Όπως έχουμε ξαναματαπεί, φέτος στο πλαίσιο της Infosystem, το "PC Master" θα διεξαγάγει φθινοπωρινό Grand Prix στη Θεσσαλονίκη! Το αγαπημένο σας περιοδικό ζητά ανθρώπους για να πλαισιώσουν την παράγκα διαιτησίας! Οι διαιτητές θα κληθούν να προσφέρουν τα καθήκοντά τους από τις 4 έως και τις 6 Οκτωβρίου 2002, πρέπει να είναι ντόπιοι και να μην έχουν άλλες ενασχολήσεις/υποχρεώσεις για το τριήμερο αυτό!



Τα "νόμιμα" καθήκοντα ενός διαιτητή είναι απλά: θα πρέπει να μεριμνεί για τη σωστή διεξαγωγή των gaming μονομαχιών, τη δίκαιη αντιμετώπιση κάθε διαγωνιζομένου, την οργάνωση του χώρου και την καταγραφή των διαγωνιζομένων στο παιχνίδι και στους χώρους ευθύνης του. Φυσικά, πρέπει να μπορεί να κουμαντάρει και τους αδηφάγους gamers! Τα "μη νόμιμα" καθήκοντα καθώς και οι απολαβές ρυθμίζονται αργότερα, από την παράγκα, με συνοπτικές διαδικασίες!

Απαραίτητα προσόντα η εμπειρία από σχετικά τουρνουά και οι γνώσεις στα on-line παιχνίδια, όπως τα FIFA 2002, Quake 3, Unreal Tournament, Dungeon Siege και Warcraft 3.

Αν νομίζετε πως διαθέτετε τα απαραίτητα προσόντα και το ψυχικό σθένος που απαιτεί μια τόσο σημαντική θέση, δεν έχετε παρά να επικοινωνήσετε μαζί μας στο e-mail pcmaster@compupress.gr ή στο γνωστό τηλέφωνο 010 9238672 (Δευτέρα - Παρασκευή 11:00-15:00), όπου θα ζητήσετε την κ. Παπούλια!



Super Smash Bros Melee

Ολοι οι ήρωες της Nintendo σε ένα game!

Εδώ και περίπου έναν μήνα, οι γνωστότεροι ήρωες της Nintendo έχουν δώσει ραντεβού για τη μεγαλύτερη μάχη όλων των εποχών!

Το Super Smash Bros Melee είναι ο τίτλος που θα αποτελέσει σήμα κατατεθέν για το Nintendo GameCube. Πρόκειται για ένα θεότρελο παιχνίδι με ατέλειωτο γέλιο. Οι παίκτες μπορούν να διαλέξουν τον τόπο διεξαγωγής κάθε αγώνα, στέλνοντας τους αντιπάλους στα πιο διάσημα μέρη στην ιστορία των βιντεοπαιχνιδιών. Μπορείτε να στείλετε τον Pikachu στο Βασίλειο των Μανιταριών ή να εκσφενδονίσετε τον Link στις επικίνδυνες πίστες του F-Zero! Υπάρχουν περισσότεροι από είκοσι χαρακτήρες, όπως ο Mario, ο Fox McCloud, ο Pikachu, καθώς και μερικοί καινούριοι "καβγατζήδες", όπως οι Ice Climbers και η Zelda, που όλοι τους διεκδικούν ένα κομμάτι από τη δράση. Επιπλέον, θα ανακαλύψετε και κάποιους κρυφούς χαρακτήρες, όπως τον Donkey Kong. Αν προτιμάτε ο αγώνας να έχει περισσότερη χάρη, η Zelda είναι έτοιμη να θαμπώσει τους αντιπάλους με τις μαγικές λαβές της, ενώ και η πριγκίπισσα Peach είναι πρόθυμη να ρίξει μερικές γρήγορες γροθιές και κάνα δυο... ζαρζαβατικά! Για περισσότερη ποικιλία στους ομηρικούς καβγάδες, στη διάθεσή σας υπάρχουν δεκάδες ειδικές κινήσεις, καθώς και παράξενα όπλα, όπως φωτόσπαθα, βόμβες, βαρέλια και pokeballs! Για περισσότερες πληροφορίες γι' αυτό, καθώς και για άλλες νέες κυκλοφορίες της Nintendo, μπορείτε να επισκεφτείτε το ηλεκτρονικό "σπίτι" www.nintendo.gr.



Παιχνίδια πολέμου

Μα στρατολογούνται οι gamers;

Το νου σας, σύντροφοι! Μην υπερηφανεύεστε πολύ για τα εντυπωσιακά σκορ σας και τους αναρίθμητους εχθρούς που καθαρίζετε στα video games!

Ο αμερικανικός στρατός ανακοίνωσε, στο πλαίσιο της Electronic Entertainment Expo, ότι κατασκευάζει PC games τα οποία θα χρησιμοποιήσει ως εργαλεία στρατολόγησης νεοσύλλεκτων! Το πρώτο θα κάνει την εμφάνισή του τον Αύγουστο, θα φέρει το διακριτικό όνομα "America's Army" (http://www.americasarmy.com) και θα είναι ένα παιχνίδι τακτικής στα χνάρια του "Ghost Recon" και του "Operation Flashpoint". Βεβαίως, τα πράγματα δεν σταματούν εδώ! Ενα RPG με τον τίτλο "Soldiers" προορίζεται να δώσει στους παίκτες τους ρόλους νέων στρατιωτών, οι οποίοι θα εξελίσσονται καθώς "παίζουν", αποκτώντας νέες εμπειρίες και ικανότητες! Το "Operations", τέλος, θα είναι ένα παιχνίδι δράσης, όπου οι επίλεκτοι των αμερικανικών ειδικών δυνάμεων θα εμπλέκονται σε αποστολές βασισμένες σε πραγματικά σενάρια πολέμου και εκπαιδευτικές



ασκήσεις. Οι δημιουργοί των παιχνιδιών είναι αξιωματικοί με ικανότητες στον προγραμματισμό και, σύμφωνα με όσα έχουν κατά καιρούς δηλώσει, προσφέρουν στους παίκτες από 17-24 ετών τα παιχνίδια που θα τους βάλουν πραγματικά στη δράση των πολεμικών επιχειρήσεων! Επίσης, τα προαναφερόμενα παιχνίδια χαρακτηρίζονται ως "εκπαιδευτικά" και "επιμορφωτικά" (!!!) και θα δώσουν τη δυνατότητα στους νέους που μπορεί να ενδιαφέρονται για καριέρα στο στρατό, να κατανοήσουν πλήρως τα πλεονεκτήματα μιας τέτοιας απόφασης. Αυτό που περιμένουμε να δούμε είναι αν και πόσο θα κατορθώσουν να εξομοιώσουν τα καψώνια και τον παραλογισμό που κρύβει ο στρατός. Για την πλύση εγκεφάλου ούτε λόγος να γίνεται - αυτή έχει επιτευχθεί χρόνια τώρα, χωρίς μάλιστα να εμπλέκονται απολύτως πολεμικά παιχνίδια με αυτήν!

THX προ των πυλών

Μουσική στ' αυτιά σας!

Θα περιμένατε ποτέ να ακούσετε αποκωδικοποίηση περιβάλλοντος ήχου THX από ένα σετ ηχείων για υπολογιστή;

Η Logitech μεγάλωσε την γκάμα των multimedia προϊόντων της με το Z-560, προσπαθώντας να προσελκύσει νέους αγοραστές με υψηλής ποιότητας συστήματα ηχείων. Το εν λόγω σύστημα ηχείων της Logitech έχει συνολικά 400Watt RMS. Απίστευτο, ε; Αν λάβει μάλιστα κάποιος υπόψη τις αρκετά μικρές διαστάσεις του συστήματος, του γεννιέται η απορία πώς χώρεσαν στο subwoofer 188Watt και 53Watt ανά "δορυφόρο". Το "συστηματάκι" αυτό έχει πάρει δίπλωμα THX, με αποτέλεσμα να πληροί τα υψηλά στάνταρ της LucasArts, κάτι που γίνεται εμφανές στις δυνατότητες που εμφανίζει στα μπάσα. Το subwoofer είναι ό,τι πιο δυνατό υπάρχει στην αγορά ηχείων για υπολογιστή. Απόρροια αυτής της δυνατότητας είναι σε τραγούδια με πλούσιο μπάσο, το sub να "φέρνει τούμπες" όσο και να χαμηλώσετε τα μπάσα. Οι δορυφόροι είναι υψηλής ποιότητας, με άριστη ποιότητα κατασκευής. Ο ήχος πείθει σε οποιονδήποτε τομέα, από action games έως και κλασική μουσική. Το σύστημα ελέγχεται από ένα μικρό κουτί, όπου μπορείτε να ρυθμίσετε τα μπάσα και τις υψηλές συχνότητες και να προσθέσετε ένα 3D-mod για στερεοφωνικό ήχο. Η τιμή του αναμένεται στα περίπου € 300,00.





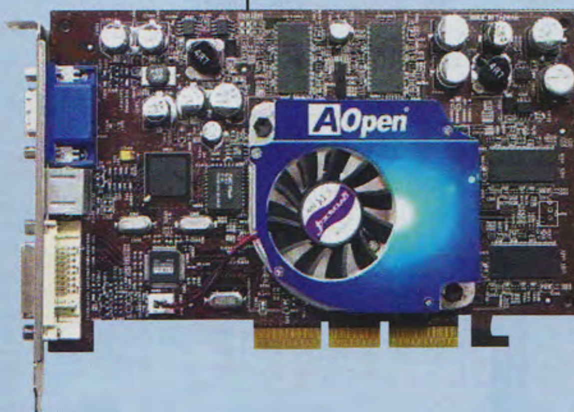


Ενας μικρός γίγαντας

Πολλά αποθέματα ταχύτητας για μικρές τσέπες

Ολο και πιο πολύ οι εταιρείες προσπαθούν να προσελκύσουν τους "μικρούς" καταναλωτές.

Εδώ και λίγο καιρό η καταξιωμένη κατασκευάστρια στον τομέα των motherboards και καρτών γραφικών, Aopen, ανακοίνωσε την κυκλοφορία μιας νέας σειράς κάρτας γραφικών που θα ονομάσει Aeolus. Για αρχή, η εταιρεία θέλει να κυκλοφορήσει μία GeForce 4 Ti4200 που θα έχει (κρατηθείτε!) 128MB με συχνότητα λειτουργίας 500MHz και 250MHz στον επεξεργαστή. Εκτενέστερη έρευνα στο Internet έδειξε ότι δεν πρόκειται για... τυπογραφικό λάθος. Οι δυνατότητες της κάρτας στα Windows είναι εντυπωσιακές. Υποστηρίζει ανάλυση 2.048x1.536 στα 75Hz, ενώ στο πακέτο πώλησης θα περιλαμβάνεται η πλήρης έκδοση του WinDVD 2002 και το Win Producer. Ενα, επίσης, θετικό σημείο είναι το Live update που πρόσθεσαν στους drivers, το οποίο επιτρέπει στο χρήστη την αναβάθμισή τους χωρίς να ψάχνει στις σελίδες της εταιρείας. Οι τρόποι σύνδεσης της κάρτας είναι ασυνήθιστα πολλοί για κάρτα αυτής της τιμής και είναι οι εξής: Ενα D-Sub connector (VESA DDC2B+), ένα DVI connector, TV-Out, Video-In (S-Video και Compose), Audio Out και Audio In. Η ημερομηνία έκδοσης δεν έχει ανακοινωθεί ακόμη, αλλά αναμένουμε να δούμε τις πραγματικές επιδόσεις αυτού του μικρού γίγαντα.



Deus Ex 2: Invisible Wars

Επιτέλους, η συνέχεια!!!

Ηταν χειμώνας του 2000 όταν κυκλοφόρησε το Deus Ex. Από τότε το παιχνίδι σάρωσε πολλά βραβεία, με αποτέλεσμα ο κόσμος του gaming να αδημονεί για τη συνέχειά του.

Η φετινή Ε3 έλαμψε λόγω της παρουσίας πολλών εντυπωσιακών νέων games. Ανάμεσα σε αυτά που ξεχώρισαν, ήταν και το Deus Ex 2: Invisible Wars. Η τεχνολογία που χρησιμοποιεί το παιχνίδι βασίζεται στη Warfare Engine, που αποτελεί αιχμή στον τομέα του 3D Design. Παρόλ' αυτά, η ION Storm σκοπεύει να ενσωματώσει δικά της συστήματα αναπαραγωγής ήχων, φυσικής δόμησης των αντικειμένων, διαλόγων, κινήσεων και φωτισμών. Στόχος της εταιρείας είναι να αυξηθούν οι επιλογές του gameplay, ώστε αυτό να μη βασίζεται εξ ολοκλήρου στη χρήση όπλου. Ο παίκτης θα είναι ελεύθερος να δράσει όπως αυτός νομίζει κατά τη διάρκεια κάθε αποστολής, να χαράξει τη δική του στρατηγική και να εφεύρει δικούς του τρόπους αντιμετώπισης των αντιπάλων. Εντυπωσιακή είναι και η τεχνητή νοημοσύνη που διαθέτουν οι αντίπαλοι, παρόλο που το παιχνίδι είναι σχετικά μακριά απ' την ολοκλήρωσή του. Η εξέλιξη του παιχνιδιού μπορεί να πάρει οποιαδήποτε τροπή εσείς θελήσετε, ανάλογα, φυσικά, με τις δράσεις και επιλογές σας μέσα σε αυτό. Οπως και στο πρώτο Deus Ex, θα χρειαστεί να ταξιδέψετε από τη μία γωνιά της γης στην άλλη για να ξεσκεπάσετε μια τεράστια συνωμοσία. Θα βρεθείτε "καλεσμένος" στο Seattle της Αμερικής, στην πλατεία Τιεν Αν Μεν του Πεκίνου, στο Λονδίνο και σε πολλά άλλα διάσημα μέρη του κόσμου. Επίσης, παίζοντας το παιχνίδι θα συναντήσετε παλιούς, γνώριμους χαρακτήρες, αλλά υπό διαφορετικές συνθήκες. Αν προσέξετε τις φωτογραφίες, θα συμφωνήσετε πως δεν χωρά αμφιβολία για την ποιότητα του παιχνιδιού. Ως χρονολογία έκδοσης έχει καθοριστεί ο Μάιος του 2003.







Νέο 48άρι αντιγραφικό από την Asus

Μέχρι να λιώσει το CD!

Πού θα πάει αυτή η κατάσταση; Σε λίγο τα αντιγραφικά θα βγάλουν φτερά και θα απογειωθούν!

Η Asus εδώ και λίγο καιρό κυκλοφόρησε το νέο αντιγραφικό της CRW-4816A στην τιμή των περίπου €150,00. Η ώρα αντιγραφής ενός CD των 650MB στη μέγιστη ταχύτητα είναι 2 1/2 λεπτά, αφού η η ταχύτητα αντιγραφής είναι 16x, ενώ η ταχύτητα ανάγνωσης 48x. Το εσωτερικό της συσκευής έχει υποστεί ανανέωση. Η τεχνολογία Flexilink κάνει τα buffer underruns σχεδόν ανύπαρκτα, ενώ το FlextraSpeed βελτιώνει τη διαδικασία ανάγνωσης και εγγραφής ενός CD. Σύμφωνα με την εταιρεία, η εφαρμογή αυτών των τεχνολογιών ελευθερώνει τους πόρους του συστήματος, οι οποίοι θα ήταν απαραίτητοι για να προχωρήσει η διαδικασία αντιγραφής. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα να μπορείτε να συνεχίσετε την εργασία σας άφοβα ενώ γράφετε κάποιο CD. Επίσης, βελτιώθηκε η τεχνολογία DDSS, η οποία πλέον ονομάζεται DDSS-II, με συνέπεια να περιορίζονται ακόμη περισσότερο οι ταλαντώσεις που προκαλούνται από τη μηχανή της συσκευής.



Βλέπουμε, λοιπόν, ότι για την Asus τίποτα δεν είναι αδύνατο, αρκεί να υπάρχει η κατάλληλη υποστήριξη από τους παραγωγούς κενών CDs.

Ποτέ δεν υπάρχει αρκετός χώρος

Νέα επίθεση στο φορητό MP3

Σας φαίνονται αρκετά 20 γκίγκα για την αποθήκευση και αναπαραγωγή των αγαπημένων σας MP3;

Η επίσημη μουσική βιομηχανία δεν έχει αρχίσει ακόμα να εκμεταλλεύεται εμπορικά το format MP3, αν και τα πλεονεκτήματά του είναι σαφή. Χιλιάδες χρήστες, όμως, έχουν ήδη μετατρέψει τα αγαπημένα τους CDs σε αρχεία αυτού του τύπου και πολλοί ψάχνουν για τον ιδανικό, αυτόνομο MP3 Player που θα τους επιτρέψει να τα ακούν χωρίς την ανάγκη χρήσης υπολογιστή. Στις σελίδες του "PC Flash" αυτού του μήνα μπορείτε να δείτε την παρουσίαση ενός εντυπωσιακού φορητού MP3 player, με 10GB σκληρό δίσκο, της Creative. Η εταιρεία, όμως, δεν έμεινε εκεί και ήδη διέθεσε στην αγορά το νέο Nomad Jukebox 3, που είναι εξοπλισμένο με 20GB σκληρό δίσκο, με αποτέλεσμα να χωρά... 14 μέρες (!!!) μουσικής, ποιότητας CD! Επίσης βελτιωμένη είναι η ταχύτητα μεταφοράς δεδομένων, που γίνεται μέσω USB ή firewire. Επιπλέον, υποστηρίζει αναπαραγωγή ήχου με EAX (το γνωστό format της Creative), έχει οπτικό και αναλογικό line-in, όπως και ενσωματωμένο MP3 encoder για την εγγραφή τραγουδιών σε MP3. Αυτός ο μεγάλος αποθηκευτικός χώρος δεν δίνει μόνο τη δυνατότητα να παίρνει ο χρήστης όλα τα τραγούδια του, αλλά επιτρέπει και τη μεταφορά κάθε είδους αρχείου που μπορεί να "τραβηχτεί" από υπολογιστή. Τι άλλο να ζητήσει ένας φιλόμουσος από μία φορητή συσκευή; Ας ελπίσουμε ότι η τιμή της δεν θα ξεπερνά τα πλαίσια της λογικής.



Flash

http://www.bards.ee

Ενα μαγευτικό site για όλους τους fans της ηρωικής φαντασίας. Εκπληκτικό design, εντυπωσιακά multimedia κομμάτια και περιεχόμενο που θα καλύψει κάθε επιθυμία σας.



ΜΕΙΩΣΗ ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΤΩΝ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΩΝ!

Μείωση μέχρι και 43% στους επεξεργαστές της ανακοίνωσε η Intel. Ετσι, ο Pentium 4 2,26GHz κοστίζει όσο και ο P4 2,2GHz, δηλαδή από 423 δολάρια μειώθηκε σε 241 δολάρια, ενώ ο P4 στα 2GHz Northwood στοιχίζει πλέον $ 193 αντί για $ 284. Με αυτήν την κίνηση η Intel ευελπιστεί να κερδίσει ένα μερίδιο των καταναλωτών που έχασε εδώ και δύο χρόνια από την AMD, της οποίας οι επεξεργαστές γνώρισαν μεγάλη επιτυχία. Αντίστοιχα, η AMD μείωσε κατά 53% τις τιμές της στα μοντέλα Athlon XP, Mobile Athlon XP, Mobile Athlon 4 και Mobile Duron. Ο μοναδικός επεξεργαστής του οποίου η τιμή έμεινε αμετάβλητη είναι ο Athlon XP 1600+.

CD-RW με έλεγχο ποιότητας του CD

Το CD-RW σας ειδοποιεί για τα... σκάρτα CDs!

Οι μεγάλες ταχύτητες των συσκευών εγγραφής CDs πολλές φορές "καίνε" τα χαμηλής ποιότητας εγγράψιμα CDs. Αυτό το αντιγραφικό παρέχει τον απαραίτητο έλεγχο ποιότητας πριν από την εγγραφή!



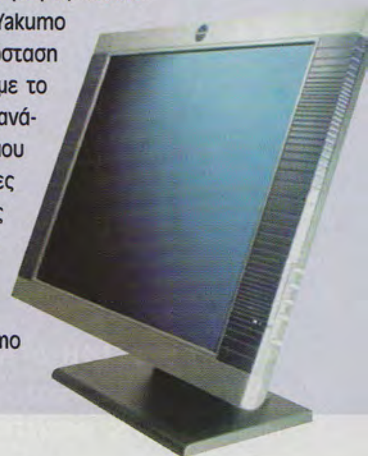
Το νέο αντιγραφικό της Mitsumi είναι το CD-RW 40/20/48 CR 485C TE. Είναι η πρώτη συσκευή της εταιρείας που διαθέτει την τεχνολογία Aegis-Write, η οποία ελέγχει την ποιότητα του άδειου CD που εισάγεται και στη συνέχεια καθορίζει αυτόματα την ταχύτητα εγγραφής και τη στρατηγική που θα ακολουθήσει βάσει του database που υπάρχει. Επίσης, υποστηρίζει την τεχνολογία Mount-Rainier, που θα μπορέσει να χρησιμοποιηθεί με το Nero InCD 3.28, το οποίο περιέχεται στο πακέτο πώλησης του αντιγραφικού. Υποστηριζόμενα features είναι τα: Fixed & Variable Packet, TAO, SAO, DAO, RAW-Mode, Cue-Sheet, Over-Burn και 40x ταχύτητα αντιγραφής Digital Audio Extraction (DAE). Η τιμή του κυμαίνεται στα € 150,00 και κυκλοφορεί από τις 15 Ιουνίου.

Οικονομικά TFTs

Επίπεδες οθόνες με επίπεδες τιμές

Επιτέλους, μπορούμε να απολαύσουμε το σχεδιασμό και την εργονομία των TFT Display χωρίς να αδειάσει η τσέπη μας.

Η Yakumo συμπεριέλαβε στην γκάμα της δύο νέες οθόνες TFT (15" και 17"') που εκτός από το ασημί χρώμα τους διακρίνονται και για την πολύ χαμηλή τιμή τους. Το Yakumo TFT 15 Display διαθέτει ορατή διαγώνιο οθόνης 15 ιντσών και απόσταση μεταξύ των pixel 0,29mm. Η ποιότητα κατασκευής είναι πολύ καλή, κάτι που αντανακλάται και στην εικόνα που παίρνει ο χρήστης. Η προτεινόμενη ανάλυση είναι 1.024x768 pixel, ενώ ο χρήστης μπορεί να αλλάξει τη γωνία θέασης μέχρι και 120 μοίρες οριζόντια και 100 μοίρες κάθετα χωρίς να χάσει την οπτική επαφή με αυτήν. Στην Yakumo TFT 17 έχουμε ορατή διαγώνιο 17 ιντσών και απόσταση μεταξύ των pixel 0,264 mm. Εδώ ισχύουν τα ίδια με το προηγούμενο μοντέλο, μόνο που η προτεινόμενη ανάλυση είναι 1.280x1.024 pixel και η μέγιστη αλλαγή που μπορεί να γίνει στην οπτική γωνία είναι 160 μοίρες οριζόντια και 135 μοίρες κάθετα. Και οι δύο οθόνες διαθέτουν ενσωματωμένα ηχεία, ενώ στο πακέτο περιλαμβάνονται καλώδιο ρεύματος, μετασχηματιστής, βιβλίο οδηγιών και καλώδιο ήχου. Η Yakumo TFT 15 θα κοστίζει περίπου € 520,00 και η Yakomo TFT 17 € 759,00..

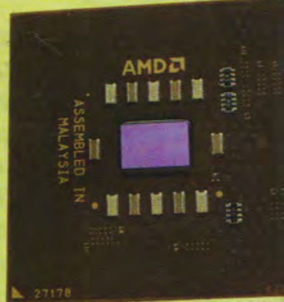


Νέοι AMD

Με νέο πυρήνα... χτυπάνε τα 1.800MHz

Νέα επίθεση στην αγορά κάνει η AMD με νέας τεχνολογίας επεξεργαστές, διαψεύδοντας όλες τις φήμες.

Στις 10 Ιουνίου έγινε η επίσημη παρουσίαση του νέου Athlon XP 2200+ με πυρήνα Thoroughbred. Τα χαρακτηριστικά του επεξεργαστή είναι τα ίδια με αυτά του προκατόχου του με πυρήνα Palomino: 128KByte L1-Cache και 256KByte L2-Cache, ενώ το Front Side Bus είναι και πάλι 133MHz Double Data Rate (FSB266). Ο Athlon XP 2200+, με πραγματικά 1,8GHz και 0,13 μικρόμετρα αρχιτεκτονική, κατασκευάζεται στη μονάδα παραγωγής της εταιρείας στη Δρέσδη της Γερμανίας. Η αλλαγή στον τρόπο κατασκευής έδωσε τη δυνατότητα στην AMD να μικρύνει τον επεξεργαστή κατά 38% σε σχέση με τον προηγούμενο. Ετσι, από τα 37,5 εκατομμύρια τρανζίστορ μπόρεσαν να εξοικονομηθούν 300.000. Επίσης, πολύ σημαντική βελτίωση σημειώθηκε στην έκλυση θερμότητας. Αυτό το κατάφερε η εταιρεία με τη μείωση της τάσης που απαιτεί ο επεξεργαστής, από 1,75V σε 1,5V. Ο νέος Athlon XP 2200+ θα κοστίσει 241 δολάρια, τιμή που ισχύει μόνο για αγορές άνω των 1.000 επεξεργαστών από επιχειρήσεις. Ηδη ο κατασκευαστής Fujitsu-Siemens ανακοίνωσε τα πρώτα ολοκληρωμένα συστήματα υπολογιστών με αυτόν τον επεξεργαστή. Γίνεται εμφανής, λοιπόν, η προσπάθεια της AMD να ξαναπάρει τη σκυτάλη των επιδόσεων στους επιτραπέζιους υπολογιστές.

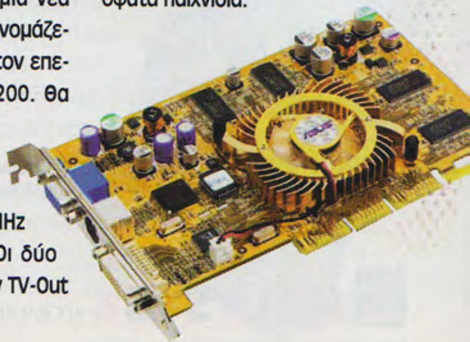


Νέα κάρτα Asus

Αυτό θα πει πληρότητα εξοπλισμού

Αξιοπιστία και χαμηλή τιμή! Τι άλλο να ζητήσει κάποιος;

Μέχρι το τέλος Μαΐου η Asus ανακοίνωσε ότι θα κυκλοφορήσει μια νέα κάρτα γραφικών, που θα ονομάζεται V8420 και θα διαθέτει τον επεξεργαστή GeForce 4 Ti4200. Θα κυκλοφορήσει με 128MB και 64MB και η ταχύτητα μεταφοράς δεδομένων της μνήμης θα είναι 444MHz και 512MHz αντίστοιχα. Οι δύο αυτές κάρτες θα διαθέτουν TV-Out και DVI εξόδους και η τιμή τους αναμένεται να μην ξεπερνά τα € 270,00. Επίσης, σύμφωνα πάντα με την ASUS, στο πακέτο πώλησης θα εμπεριέχονται το DVD Player DVD2000 της Asus και δύο πρόσφατα παιχνίδια.



DirectX 9

Μεγάλες επιδόσεις και για παλαιότερες συσκευές

DirectX 9; Αντε να δούμε πότε θα βγουν τα παιχνίδια γι' αυτήν την έκδοση!

Η Microsoft ανακοίνωσε ότι η νέα έκδοση του DirectX θα τεθεί σε κυκλοφορία το φθινόπωρο. Τα πρώτα beta-version, μάλιστα, ήδη έχουν αποσταλεί για αξιολόγηση. Το DirectX 9 θα βελτιώνει σημαντικά τον υπολογισμό των 3D εφέ, ενώ οι προγραμματιστές θα μπορούν να κάνουν χρήση του High-Level Shader Language (HLSL), που θα τους επιτρέπει να φτιάχνουν και να ενσωματώνουν εύκολα τα εφέ σε κάθε παιχνίδι. Σύμφωνα με τη Microsoft, η τεχνολογία HLSL θα λειτουργεί με όλες τις κάρτες γραφικών που ήδη κυκλοφορούν στην αγορά. Το DirectX 9 θα περιέχει, επίσης, νέους "βοηθούς", που θα διευκολύνουν την κατασκευή των λεγόμενων DirectX Media Objects για τον ήχο και MIDI-Processing, ενώ η Microsoft αποφάσισε να ενσωματώσει αυτό το Multimedia-API στο σύστημα κατασκευής Visual Studio .NET.

Ηχοσυστήματα για ταξιδιώτες

Υπέροχος ήχος για τα notebooks

Η Creative αναβαθμίζει την γκάμα των προϊόντων της με ένα συμπυκνωμένο ηχοσύστημα για τον gamer που ταξιδεύει συχνά.

Το σύστημα Travel Sound είναι εξαιρετικά μικρό και λεπτό (15,4x6,5x5cm), ενώ το βάρος του μαζί με τις μπαταρίες δεν ξεπερνά τα 320 γραμμάρια. Σύμφωνα με την εταιρεία, αυτό το μικροσκοπικό σύστημα θα έχει πολύ καλή ποιότητα ήχου, κάτι που θα επιτυγχάνει με μόλις 4Watt Sinus, και συχνότητα από 150Hz μέχρι 20KHz. Η Creative θέλει με το Travel να προσελκύσει όχι μόνο τους φίλους των παιχνιδιών αλλά και αυτούς που αγαπούν τη μουσική. Ο marketing manager της Creative Labs Murat Uenol ανέφερε χαρακτηριστικά: "Ο όμορφος σχεδιασμός και οι μικρές διαστάσεις του Travel Sound, σε συνδυασμό με την πολύ καλή ποιότητα ήχου, θα το κάνουν ένα προϊόν Livestyle". Στο πακέτο πώλησης θα συμπεριλαμβάνεται, επίσης, ένας μικρός μετασχηματιστής και ένα καλώδιο για τη σύνδεση με διάφορα συστήματα ήχου. Το Travel Sound αναμένεται να κυκλοφορήσει σύντομα στην αγορά με κόστος € 99,00. Μπορεί, βέβαια, να σας ακούγεται λίγο τσιμπημένη η τιμή του, αλλά για αυτούς που βρίσκονται συνέχεια στο δρόμο είναι μια πολύ καλή λύση για να ακούν τη μουσική τους όπου και αν πηγαίνουν.





του Derek de la Fuente

Ενα παιχνίδι δράσης τρίτου προσώπου, στρατηγικής ή, μήπως, RPG; Η πραγματικότητα είναι πως το νέο παιχνίδι της Fishtank βασίζεται τόσο στη δημιουργία και την αλληλεπίδραση με τους χαρακτήρες όσο και στην τακτική και στις ικανότητές σας στην arcade δράση...

ARCHANGEL



Εταιρεία **Fishtank Interactive**

Ημερομηνία κυκλοφορίας **Μέσα του 2002**

Η δράση στο Archangel λαμβάνει χώρα σε 3 διαφορετικές εποχές και σε διαφορετικές τοποθεσίες. Το παιχνίδι συνδυάζει τρία στυλ για να δημιουργήσει την ατμόσφαιρά του: techno-thriller, horror και fantasy. Αν θέλαμε να το χαρακτηρίσουμε με δύο κουβέντες, θα λέγαμε πως πρόκειται για την εξιστόρηση ενός αρχαίου θρύλου στη σύγχρονη εποχή της τεχνολογικής πραγματικότητας. Ο χαρακτήρας σας είναι κάποιος που επέστρεψε στη ζωή (ωπ, να και οι πρωτοτυπίες!). Αρχικά δεν γνωρίζει τι ακριβώς του έχει συμβεί, ενώ αργότερα καταλαβαίνει ότι ο κόσμος στον οποίο βρίσκεται είναι κομματάκι διαφορετικός από αυτόν όπου ζούσε. Φυσικά, το σενάριο του παιχνιδιού ξετυλίγεται γύρω από την αναζήτηση του ήρωα, πώς βρέθηκε και τι στον κόρακα πρέπει να κάνει εδώ! Οι τοποθεσίες και το γεγονός ότι έχετε να κάνετε με πολλούς RPG κόσμους έχουν το δικό τους αντίκτυπο στη συνέχιση του παιχνιδιού. Αυτό που μας κίνησε, κατ' αρχάς, το ενδιαφέρον είναι ο τρόπος που ο χαρακτήρας εξελίσσεται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Ως παίκτες θα πρέπει να επιλέξετε το δρόμο που θα ακολουθήσετε, θα πρέπει δηλαδή στην αρχή να επιλέξετε ποια

http://www.fishtankgames.de/

Το παιχνίδι συνδυάζει τρία διαφορετικά στυλ για να δημιουργήσει την ατμόσφαιρά του: techno-thriller, horror και fantasy. Πρόκειται για την εξιστόρηση ενός αρχαίου θρύλου στη σύγχρονη εποχή της τεχνολογικής πραγματικότητας.







Ενας ημίθεος στον κόσμο των θνητών



θρησκεία θα ασπαστείτε (πρακτικά αυτές εμφανίζονται ως διαφορετικά πρόσωπα/μορφές του θεού, απ' τα οποία πρέπει να διαλέξετε αυτό που σας ταιριάζει). Αν, για παράδειγμα, επιλέξετε τον πάνθηρα, ο χαρακτήρας σας θα μπορεί να αλλάξει το σχήμα του σε μισό άνθρωπο-μισό πάνθηρα, για να χρησιμοποιήσει μερικές ειδικές δυνάμεις, όπως η ενισχυμένη όραση, αλλά ταυτόχρονα θα αποκτήσει και τις αντίστοιχες αδυναμίες. Βέβαια, οποιεσδήποτε μεταλλάξεις του χαρακτήρα έχουν συνέπεια στην εξέλιξη της ιστορίας αλλά και στον τρόπο αντιμετώπισης και αλληλεπίδρασης με τους διάφορους non player characters. Οσον αφορά στην τεχνική πίσω από το παιχνίδι, αρκεί να σας πούμε πως η μηχανή έχει κατασκευαστεί αποκλειστικά γι' αυτό και απαιτεί κάρτα με hardware T&L, καθώς οι γεωμετρικές τοποθεσίες είναι ιδιαίτερα πολύπλοκες. Το Archangel είναι ένα τεχνολογικό θρίλερ εμπλουτισμένο με θρυλικά φανταστικά στοιχεία, μαγεία, όπλα και ενδιαφέρουσα ιστορία. Τι άλλο θέλετε;

Αν και τα first person shooters δεν φεύγουν ποτέ από τη μόδα, οι εταιρείες κάνουν ό,τι μπορούν για να εμπλουτίζουν τα παιχνίδια τους με στοιχεία που θα τα κάνουν να ξεχωρίζουν! Το ίδιο συμβαίνει και με το Painkiller (ελληνιστί: παυσίπονο), πίσω από το οποίο βρίσκεται μια ομάδα πραγματικών βετεράνων!

PAINKILLER

Εταιρεία **People Can Fly/Octagon**

Ημερομηνία κυκλοφορίας **Δεν έχει ανακοινωθεί**

Το θέμα του παιχνιδιού ξεφεύγει πολύ απ' τα σύγχρονα FPS, τα οποία τείνουν να γίνουν ελαφρώς ρεαλιστικά. Το Painkiller θα σας βάλει να πολεμήσετε εναντίον δαιμόνων, ζόμπι και άλλων φρικιαστικών πλασμάτων. Βεβαίως, το παιχνίδι δεν "πετά" απλώς μερικές γραφιστικές δημιουργίες, οι οποίες πλαισιώνονται από υποτυπώδες σενάριο. Το concept του παιχνιδιού έχει να κάνει με την ύπαρξη της κόλασης και τι θα συνέβαινε αν οι δυνάμεις του σκότους είχαν "φωλιές" σε διάφορα μέρη ανά τον κόσμο. Η αστυνόμευση, όμως, εκεί δεν είναι επαρκής, με αποτέλεσμα κάποιοι κολασμένοι να δραπετεύουν από τις φωλιές και να γυροφέρνουν στον κόσμο. Ο Δαιμονάρχοντας Samael τα έχει προφανώς "πάρει" με την κατάσταση και αποφασίζει να κάνει μια εμπορική συμφωνία με τον ήρωα της ιστορίας, ο οποίος αναλαμβάνει να επιστρέφει τις σατανικές ψυχές στην κόλαση με αντάλλαγμα μαγικές δυνάμεις (η συμφωνία είναι 1 δύναμη για κάθε 100 ψυχές). Σταδιακά ο σκοπός του ήρωα είναι, αποκτώντας όλο και περισσότερες δυνάμεις, να γίνει ο ίδιος Δαιμονάρχοντας.

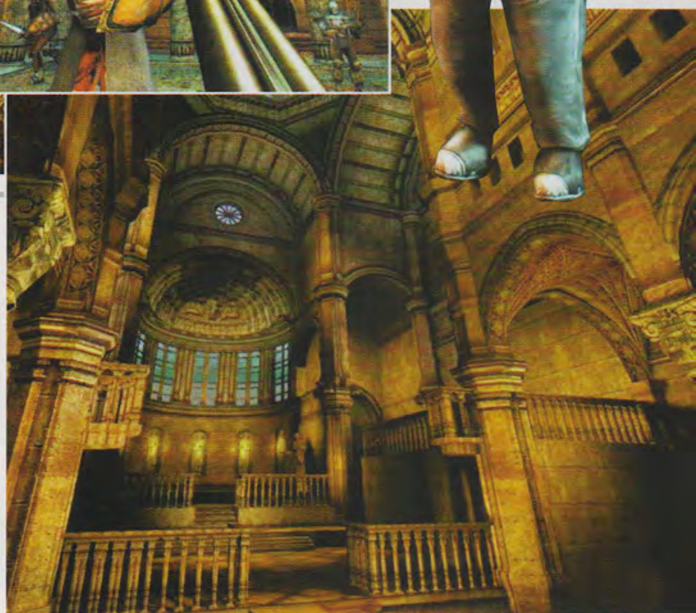

http://www.peoplecanfly.com/





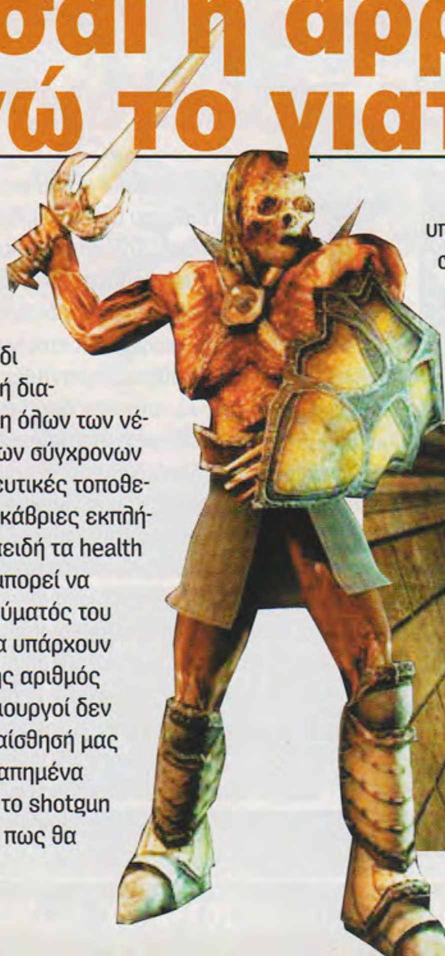




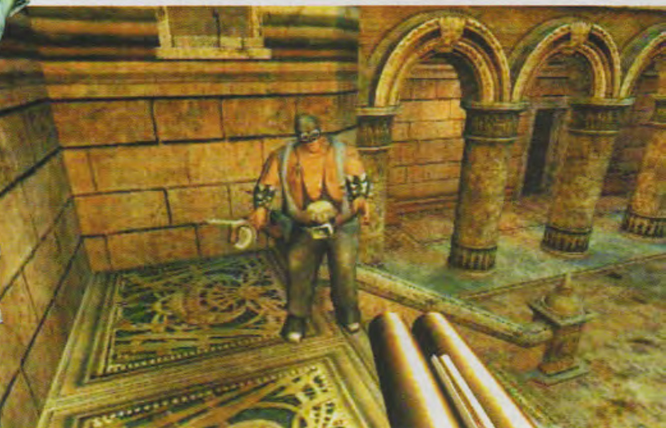


Μια εμπορική συμφωνία με τον άρχοντα του σκότους είναι δελεαστική για τον ήρωα της ιστορίας, ο οποίος αναλαμβάνει να επιστρέφει τις σατανικές ψυχές στην κόλαση, με αντάλλαγμα την απόκτηση των δυνάμεων που θα τον κάνουν έναν παντοδύναμο δαίμονα!

Εσύ είσαι η αρρώστια και εγώ το γιατρικό!



Φυσικά, οι δημιουργοί δεν δίνουν περισσότερες λεπτομέρειες για το σενάριο του παιχνιδιού, καθώς βρίσκεται στα πρώτα μόλις στάδια της δημιουργίας του. Το παιχνίδι θα χρησιμοποιεί μια ξεχωριστή μηχανή διαχείρισης γραφικών και θα κάνει χρήση όλων των νέων τεχνολογιών (βλ. ATI και nVIDIA) των σύγχρονων καρτών γραφικών. Θα υπάρχουν μαγευτικές τοποθεσίες με έντονα gothic στοιχεία και μακάβριες εκπλήξεις! Οσον αφορά στα λειτουργικά, επειδή τα health boxes είναι πια μπανάλ, ο ήρωας θα μπορεί να απορροφά τη ζωτική ενέργεια κάθε θύματός του για να γεμίζει μέρος της δικής του! Θα υπάρχουν περί τα 10 διαφορετικά όπλα (συνήθης αριθμός για first person shooter), αλλά οι δημιουργοί δεν δίνουν καμιά πληροφορία γι' αυτά. Η αίσθησή μας είναι πως θα δούμε μερικά από τα αγαπημένα όπλα, όπως τον εκτοξευτή ρουκετών, το shotgun και το sniper rifle, αλλά είναι σίγουρο πως θα υπάρχουν και μερικά ασυνήθιστα όπλα (αλήθεια, θυμάστε την κούκλα-βουντού στο Blood;), τα οποία θα παραπέμπουν περισσότερο σε πόλεμο με ανίερες δυνάμεις παρά σε Quake! Δεκαέξι άνθρωποι δουλεύουν για το παιχνίδι αυτό και όλοι έχουν μεγάλη εμπειρία στο χώρο. Δεν μπορεί, κάτι καλό θα βγει!



Αναμφίβολα, το Sudden Strike είναι από τους πιο επιτυχημένους τίτλους στρατηγικής των τελευταίων ετών. Άλλωστε, η CDV είναι από τις κορυφαίες εταιρείες στο χώρο των strategy games.



Νέες μονάδες έχουν κάνει την εμφάνισή τους για όλες τις πλευρές, φτάνοντας να αποδίδουν την εξέλιξη των γεγονότων με σχεδόν στρατιωτική ακρίβεια.

SUDDEN STRIKE 2

Ο Β΄ Παγκόσμιος Πόλεμος δεν θα τελειώσει ποτέ;



Εταιρεία	CDV
Ημερομηνία κυκλοφορίας	Από στιγμή σε στιγμή

http://www.suddenstrike2.de/

Το Sudden Strike 2 εξελίσσεται στη χρονική περίοδο του Β' Παγκοσμίου Πολέμου (όπως συμβαίνει με το σύνολο σχεδόν των παιχνιδιών της CDV) και περιλαμβάνει 5 campaigns, οι αποστολές των οποίων βασίζονται σε πραγματικά γεγονότα. Υπάρχουν, λοιπόν, το γερμανικό και το βρετανικό campaign, όπως και τα αμερικανικό, ρωσικό και ιαπωνικό. Σε σχέση με τον προκάτοχό του το Sudden Strike 2 διαθέτει σημαντικές βελτιώσεις, τόσο στον τεχνικό τομέα, στο σχεδιασμό και στην απόδοση των αποστολών όσο και στην τεχνητή νοημοσύνη. Νέες μονάδες έχουν κάνει την εμφάνισή τους για όλες τις πλευρές, φτάνοντας να αποδίδουν την εξέλιξη των γεγονότων με σχεδόν στρατιωτική ακρίβεια. Επίσης, έχουν γίνει βελτιώσεις στις επιδόσεις και αποδόσεις κάθε μονάδας. Ετσι, η ζημιά που προκαλούν ή υφίστανται οι μονάδες αντικατοπτρίζει τη μαχητική ικανότητά τους. Με αυτό τον τρόπο η σύνθεση με διάφορες μονάδες και η τακτική μιας επιθετικής ή αμυντικής γραμμής αποκτούν μια πολυπλοκότητα, η οποία συμβάλλει τα μέγιστα στην ενίσχυση του gameplay. Κάθε έθνος διαθέτει τα δικά του υπέρ και κατά, τα οποία αντικατοπτρίζονται στις μονάδες αλλά και στη συνολική τακτική αντιμετώπιση. Βεβαίως, κανένας στρατός δεν θεωρείται πρακτικά ανώτερος, καθώς υπάρχουν κάποιες ισορροπίες. Είναι στο χέρι του παίκτη να κατορθώσει να βρει τους απαραίτητους τακτικούς συνδυασμούς που θα του δώσουν το πάνω χέρι σε κάθε περίπτωση.



Adventure & RPG Update

Myst on-line: Ολες οι νέες εξελίξεις

Ξεκινώντας, να σας ενημερώσουμε για το τι θα περιέχει το τεύχος Αυγούστου, ώστε, αν ενδιαφέρεστε, να φροντίσετε να το βρείτε όπου κι αν βρίσκεστε. Θα έχουμε, λοιπόν, το εξαιρετικό RPG WIZARDRY 8, το SYBERIA και το THE SECRET OF THE NAUTILUS. Μην το χάσετε με τίποτα! Τι καλύτερο από το να είσαι σε μία αμμουδιά, να διαβάζεις ένα review που δεν σου αρέσει, να στήνεις το περιοδικό ανοιγμένο στο review αυτό στην άμμο και ν' αρχίσεις να του ρίχνεις χαλικάκια! Bad χιούμορ που λένε, αλλά με έχουν πιάσει οι ζέστες και...

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

ADVENTURE GAMERS: Η ΜΕΓΑΛΗ ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ

Ξεκινάμε με μία χαρμόσυνη είδηση: Το καλύτερο, κατά τη γνώμη μου, site για τα adventure games επέστρεψε ύστερα από έναν χρόνο σιγής εξαιτίας τεχνικών προβλημάτων. Από τις 20 Μαΐου είναι ξανά on-line και τώρα πια μπορείτε να το βρείτε στη διεύθυνση http://www.adventuregamers.com/. Για όσους θέλουν να μάθουν περισσότερα, τους πληροφορώ ότι το site εδρεύει στις λεγόμενες Κάτω Χώρες (μάλλον Ολλανδία) και πρωτοξεκίνησε τον Μάρτιο του 1999. Μέχρι την προσωρινή διακοπή του λειτουργούσε στη διεύθυνση http://www.adventuregamer.com/, την οποία υποχρεώθηκε να αλλάξει για λόγους ISP σε http://www.adventuregamers.com/.

Το site αυτό περιέχει τα καλύτερα και πιο οργανωμένα νέα όσον αφορά στα adventure games, γι' αυτό οι ενδιαφερόμενοι καλό είναι να το επισκέπτεστε σχεδόν καθημερινά.

ΤΑ ΝΕΑ ΤΗΣ LUCASARTS

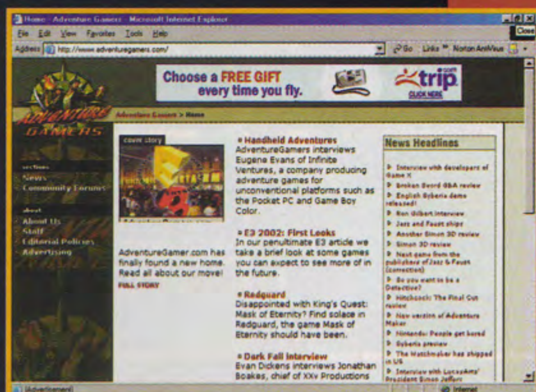
Η ακόλουθη είδηση δεν έχει να κάνει με τα adventures ή τα RPGs ούτε γενικότερα με τα computer games, αλλά πιστεύω ότι ενδιαφέρει όλους τους φίλους των υπολογιστών, αλλά και τους φίλους του ήχου στον κινηματογράφο. Η LucasArts πούλησε το 60% των μετοχών της του περιβόητου ηχητικού συστήματος THX στην Creative Labs αντί του ποσού των $8.000.000! Η εξαγορά αυτή έγινε με σκοπό την είσοδο της εταιρείας στην αγορά των λεγόμενων small rooms (THX Select), διάφορων multimedia συσκευών και ακόμη και αυτών των φορητών μουσικών συσκευών. Η LucasArts, παρότι θα έχει μόνο το 40%, διατηρεί το δικαίωμα να ασκεί βέτο σε οποιεσδήποτε αποφάσεις της νέας εταιρείας δεν συμφωνεί!

Στα προηγούμενα τεύχη έγραφα για το νέο Indiana Jones που θα κυκλοφορήσει η LucasArts. Το παιχνίδι είναι ένα καθαρό action adventure, οι πρώτες φωτογραφίες του οποίου δείχνουν εκπληκτικές.

MYST 3: EXILE

Επειδή μερικοί αναγνώστες αμφισβητούσαν τα γραφόμενά μου για τις πωλήσεις του Myst 3: Exile, σας πληροφορώ ότι, σύμφωνα με επίσημη ανακοίνωση της UbiSoft, το παιχνίδι έχει πουλήσει μέχρι τα τέλη Απριλίου περίπου 1.120.000 αντίτυπα παγκοσμίως. Οχι και άσχημο νούμερο, ε;!

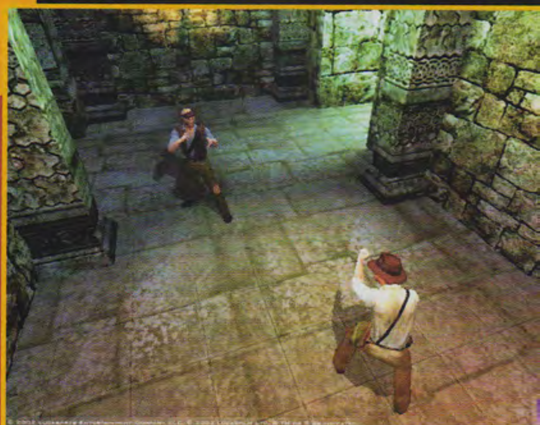
Το Exile θα κυκλοφορήσει για το Xbox αυτό το φθινόπωρο, ενώ ένα πλήρες πακέτο με τον τίτλο THE MYST TRILOGY κυκλοφορεί ήδη για τα PCs και περιλαμβάνει τα Myst, Riven και Exile. Τα δύο τελευταία τρέχουν από το ίδιο CD και σε PCs και σε Macintosh.



TO SITE ADVENTURE GAMERS.

ΠΛΗΣΙΑΖΕΙ Η ΩΡΑ ΤΟΥ MYST ON-LINE

Καιρός να ξεκαθαρίσουμε μερικά πράγματα με το Mudpie, το on-line παιχνίδι που ετοίμαζε η Cyan, και το Myst on-line που ανακοίνωσε η UbiSoft. Κατ' αρχάς, είχε κυκλοφορήσει ένα Survey από το Anderson Graduate School of Management στο UCLA στο πλαίσιο έρευνας για λογαριασμό μίας με σκοπό την κυκλοφορία αλλά και τη λειτουργία του Myst on-line, ο οποίος είναι ακόμη προσωρινός τίτλος. Συνολικά η σειρά των Myst έχει ξεπεράσει τα 11 εκατομμύρια αντίτυπα παγκοσμίως και θεωρείται ως το πιο αναγνωρίσιμο λογότυπο στο χώρο των computer games. Το παιχνίδι πρόκειται να κυκλοφορήσει μέσα στο 2003. Πάντως, μερικοί λάτρεις της σειράς έστει-



ΤΟ ΝΕΟ INDIANA JONES ΤΗΣ LUCASARTS.



> Στο Internet υπάρχει ένα site στη διεύθυνση http://drcsite.org/, το οποίο παρουσιάζει εξαιρετικό ενδιαφέρον, αφού συγκεντρώνει όλα τα στοιχεία που έχουν γίνει μέχρι τώρα γνωστά από τους κόσμους των Myst, Riven και Myst 3.

μεγάλης εταιρείας. Δεν λεγόταν ευθέως, αλλά η φωτογραφία που συνόδευε το Survey έδειχνε το Mudpie που είχε ανακοινώσει η Cyan. Ενώ η εταιρεία είχε δώσει μερικές φωτογραφίες από το on-line παιχνίδι που ετοίμαζε και το οποίο θα βασιζόταν στον κόσμο των D'ni, ξαφνικά ανακοινώθηκε από τη UbiSoft το Myst on-line. Αμέσως προκλήθηκε σύγχυση και πολλοί, ανάμεσά τους και εγώ, νόμισαν ότι πρόκειται για δύο διαφορετικά παιχνίδια. Ηρθε, όμως, η Cyan να ξεκαθαρίσει τα πράγματα, τα οποία έχουν ως εξής: Η εταιρεία ετοίμαζε ένα on-line παιχνίδι με το κωδικό όνομα MUDPIE. Επειτα από έρευνες, όμως, κατέληξαν ότι το παιχνίδι θα είχε μεγαλύτερη απήχηση αν διατηρούσε κάποιο μέρος από τον πρωτότυπο τίτλο του Myst. Ετσι, κατέληξαν στην ανανέωση του site τους http://www.cyanworlds.com, ενώ δημιούργησαν ένα καινούριο στη διεύθυνση http://www.mystonline.com, όπου πέρασαν όλο το υλικό τους σχετικά με το νέο on-line παιχνίδι τους. Το Mudpie, λοιπόν, ονομάστηκε Myst on-line και θα λειτουργεί μέσα από τους υπάρχοντες servers της UbiSoft.

Στις 23 Μαΐου, μάλιστα, η UbiSoft έδωσε στη δημοσιότητα μία ανακοίνωση όπου αναφέρεται στη νέα συνεργασία της με την Cyan (να μην ξεχνάμε ότι η UbiSoft έχει τα δικαιώματα και για ένα 4ο Myst), λαν e-mails διαμαρτυρίας στην Cyan γιατί δεν θεωρούσαν την UbiSoft καλή επιλογή, μια και της χρεώνουν την ελλιπή παρουσίαση και διαφήμιση του Myst 3. Από την Cyan απάντησαν ότι η UbiSoft αποτελεί τη λογική επιλογή για την κυκλοφορία του Myst on-line, υποστήριξαν τη σειρά του Myst και ήταν πολύ ενθουσιώδεις για το παιχνίδι. Η αλήθεια, όμως, έχει μάλλον να κάνει με το ότι η Cyan ήθελε ακόμη άλλα 7.000.000 δολάρια για να ολοκληρώσει το project και είχε αρχίσει να ξεμένει από λεφτά, αφού ένα project όπως το Myst online απαιτούσε πολύ υψηλά κονδύλια, λόγω των εξαιρετικών-μοναδικών γραφικών που περιέχει, τα οποία, φυσικά, δεν συγκρίνονται με τα αντίστοιχα των on-line RPGs.

Το παιχνίδι θα περιλαμβάνει αρχικά τρεις περιοχές. Η πρώτη θα είναι η εποχή στην οποία θα ζεις και θα ψάχνεις για τα linking books. Η δεύτερη θα είναι η ευρύτερη γειτονιά σου, όπου θα μοιράζεσαι τις εμπειρίες σου με groups από άλλους παίκτες, ενώ η τρίτη περιοχή θα είναι μία τεράστια πόλη, όπου θα έχουν πρόσβαση όλοι οι παίκτες και θα μπορείς να συνδιαλέγεσαι με όποιον θέλεις. Το παιχνίδι θα στηρίζεται στην εξερεύνηση και στην ψυχαγωγία που αυτή προσφέρει, ενώ θα είναι αναγκαίο να λύνεις και βασικά puzzles.

Οπως δήλωσε ο Rand Miller, ένα από τα δύο αδέλφια που δημιούργησαν τα Myst, Riven και Cyan Worlds, το παιχνίδι αποτελεί το καταστάλαγμα των αναζητήσεών τους όλα αυτά τα χρόνια. Ο κόσμος του περιλαμβάνει όλες τις εμπειρίες που απέκτησαν από τους προηγούμενους τίτλους, ενώ πρόκειται για έναν κόσμο ολοζώντανο, που πιστεύουν ότι θα δημιουργήσει μια νέα, μοναδική εμπειρία.

Αρχικά, είχε δημοσιευτεί η είδηση ότι το παιχνίδι θα απαιτεί broadband Internet connection.Τότε σε ένα γαλλικό περιοδικό ο Rand Miller δήλωσε ότι σκοπός τους είναι να μπορεί να παίξει το παιχνίδι και αυτός που έχει μια σχετικά αργή σύνδεση. Μετά ήρθε, όμως, η δήλωση του Richard Watson, στελέχους της Cyan, που δήλωσε ότι ο συντάκτης του περιοδικού κατάλαβε λάθος και ότι συνεχίζουν να δημιουργούν το παιχνίδι πάνω σε broadband συνδέσεις. Ο Richard δήλωσε, επίσης, ότι αν κατορθώσουν να δημιουργήσουν και μια άλλη πιο lite option για τους έχοντες αργές συνδέσεις αυτό θα ήταν ό,τι καλύτερο, αλλά προς το παρόν στοχεύουν μόνο στις broad-



Adventure & RPG Update

MYST ON-LINE ΤΩΝ CYAN/UBISOFT.









band συνδέσεις. Δηλαδή, όλοι εμείς οι ταπεινοί της Γης που δεν έχουμε τέτοιες συνδέσεις, τι θα κάνουμε;

Τα νέα, όμως, δεν σταματούν εδώ. Το Gamespot site έδωσε στη δημοσιότητα δύο βιντεοκλίπ του παιχνιδιού, αλλά μία μέρα αργότερα τα απέσυρε ύστερα από παρέμβαση της Cyan, η οποία δήλωσε ότι αυτά τα βιντεοκλίπ ήταν μόνο για τα στελέχη του site, ώστε να έχουν μια ιδέα για το παιχνίδι, και όχι για ευρύτερη διανομή. Το πρώτο έδειχνε έναν τύπο να περπατά σε μια αυλή, να κατεβαίνει μερικά σκαλιά και εν συνεχεία να προχωρεί προς μια γυναίκα. Και οι δύο στέκονταν δίπλα σε έναν μικρό τοίχο, ενώ στο βάθος φαινόταν ένας καταρράκτης. Το δεύτερο αναφερόταν στην περιβόητη Mushroom Age.

Πριν από λίγο καιρό, ο Steve Ogden, επικεφαλής του τμήματος επεξεργασίας γραφικών και από τους καλύτερους σχεδιαστές στον κόσμο, έδωσε μία ανακοίνωση στην οποία ανέφερε ότι έπειτα από τόσα χρόνια δουλειάς στην Cyan αποφάσισε μαζί με τη γυναίκα του να γυρίσουν στην περιοχή όπου γεννήθηκαν, στη Βαλτιμόρη, ώστε να είναι κοντά στους γονείς τους. Αμέσως έγινε χαμός, στάλθηκαν εκατοντάδες e-mails, θα έπεσαν και κάποια χρήματα παραπάνω, κι έτσι σε μια νεότερη ανακοίνωσή του είπε ότι εξακολουθεί να θέλει να επιστρέψει στον τόπο του, αλλά προς το παρόν το αναβάλλει!

Στην E3 τέσσερα στελέχη της Cyan, οι Rand Miller (CEO), Tony Fryman (president), Susan Bonds (chief Design & Production officer) και ο Brice Tebbs (chief Technology officer), παρουσίασαν το Myst on-line μέσω "κλειστών" προς το ευρύτερο κοινό παρουσιάσεων σε επιλεγμένα μέλη του παγκόσμιου Τύπου.

Στο Internet υπάρχει ένα site στη διεύθυνση http://drcsite.org/, το οποίο παρουσιάζει εξαιρετικό ενδιαφέρον, αφού συγκεντρώνει όλα τα στοιχεία που έχουν γίνει μέχρι τώρα γνωστά από τους κόσμους των Myst, Riven και Myst 3. Ονομάζεται "To D'ni" και το DRC από το URL του βγαίνει από το "D'ni Restoration Council". Δείτε το οπωσδήποτε και θα συμπληρώσετε όποια τυχόν κενά έχετε σε αυτά τα παιχνίδια.

ΟΙ... ΨΥΧΟΝΑΥΤΕΣ

Ο γνωστός σε όλους Tim Schafer παρουσίασε στην E3 το νέο παιχνίδι του, το PSYCHONAUTS, που θα κυκλοφορήσει μόνο για Xbox. O Tim Schafer (συνδημιουργός του Maniac Mansion 2: Day Of The Tentacle, συγγραφέας και δημιουργός του Full Throttle και του μοναδικού Grim Fandango) αποχώρησε από τη LucasArts το 1999 για να ιδρύσει τη δική του εταιρεία, την Double Fine Productions.

Το Psychonauts είναι ένα από τα πιο περίεργα παιχνίδια που έχουν κυκλοφορήσει ποτέ, με ένα πολύ εκκεντρικό και παράξενο σενάριο, αλλά και ιδιαίτερα ψυχεδελικά γραφικά. Εσύ χειρίζεσαι τον Raz, ένα χαρισματικό αγόρι, που πηγαίνοντας ενάντια στη θέληση των γονιών του, οι οποίοι είναι ακροβάτες, αποφασίζει να πάει σε μία πνευματιστική καλοκαιρινή συνάντηση, πιστεύοντας ότι θα συναντήσει και θα τους πείσει να τον δεχτούν τους Psychonauts, την απόλυτη δύναμη των πνευματιστών. Για όσους, πάντως, ενδιαφέρονται, το παιχνίδι δεν έχει καμία σχέση με adventures.

ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΚΡΙΝΟ ELDOREN

Πόσοι από σας γνωρίζουν τον Gordon Currie; Μάλλον ελάχιστοι ή και κανένας. O Gordon Currie ήταν Web master του περίφημου fan site RivenGuild και των επίσημων Exile και real MYST sites. O Gordon αποφάσισε να φτιάξει ένα δικό του παιχνίδι, το ELDOREN, το οποίο θα αποτελείται από 3 βιβλία, που θα γίνουν τρεις διαφορετικοί τίτλοι. Μέχρι τώρα έχει ολοκληρώσει τα 3 βιβλία, τους χάρτες, όλα τα documents που αφορούν στο gameplay και περίπου 25 από τα ιδιαίτερα, θεματικά puzzles. Επίσης, έχει σχεδόν τελειώσει το θέμα της ανάπτυξης των χαρακτήρων. Το πιο ελπιδοφόρο είναι ότι μέχρι τώρα 4 μεγάλες εταιρείες έχουν ενδιαφερθεί για να κυκλοφορήσουν το παιχνίδι του!

Στην E3 ο Gordon δούλευε για την Dreamcatcher και έτσι βρήκε την ευκαιρία να προωθήσει ακόμη περισσότερο το παιχνίδι του. Στο Eldoren - Book One: The Discovery, το οποίο θα είναι ένα κλασικό interactive adventure game τοποθετημένο σε έναν κόσμο όπου σμίγουν η fantasy και η science fiction, εσύ θα χειρίζεσαι τον Prince Andregon και θα αποκαλύψεις μία μεγάλη συνωμοσία που σκοπό έχει να σου πάρει την εξουσία. Θα ταξιδέψεις σε έναν κόσμο μυστηρίου, αρχαίων κειμένων, ξεχασμένων διαλέκτων και γλωσσών, θα ανακαλύψεις παράξενα star maps και θα εξερευνήσεις μία μεγάλη πόλη, ψηλά πάνω στα βουνά, που περιέχει μεγάλους ναούς, βιβλιοθήκες και παράξενα artifacts, η λειτουργία των οποίων έχει ξεχαστεί εδώ και πάρα πολλά χρόνια. Η πόλη του Eldoren βρίσκεται στη βόρεια περιοχή ενός πανάρχαιου πλανήτη, του Outaii. Περισσότερες πληροφορίες και πρώτες εικόνες θα βρείτε στη διεύθυνση http://www.eldoren game.com/.

POST MORTEM

Η Microids δεν κυκλοφόρησε μόνο το Syberia - του οποίου παρεμπιπτόντως στο τεύχος αυτό παρουσιάζουμε ένα preview και στο επόμενο θα έχουμε το αναλυτικό review του -, αλλά παρουσίασε και ένα ακόμη καθαρόαιμο adventure, το POST MORTEM, το οποίο θα κυκλοφορήσει το τρίτο τετράμηνο αυτού του έτους.

Στο παιχνίδι είσαι ένας Αμερικανός ιδιωτικός ντεντέκτιβ που έχει βρεθεί για δουλειές στο Παρίσι. Σε έχει προσλάβει μία μυστηριώδης γυναίκα για να βρεις ποιος σκότωσε την αδελφή της και τον αδελφό της. Η μεγάλη ιδιομορφία του παιχνιδιού είναι ότι σε ένα σημείο έρχονται τα πάνω κάτω, σημειώνεται μία πολύ μεγάλη σεναριακή ανατροπή και εσύ θα βρεθείς να συνεχίζεις και να τελειώνεις το παιχνίδι με άλλο χαρακτήρα! Πρόκειται για ένα αστυνομικό adventure, ένα adventure μυστηρίου και δράσης. Το παιχνίδι περιλαμβάνει πρωτότυπο σύστημα συζητήσεων, κι έτσι θα μπορείς να χειρίζεσαι ένα σύστημα "χρωματισμού" της φωνής σου, ώστε αυτή να επηρεάζει θετικά ή αρνητικά τους συνομιλητές σου. Το demo που προβλήθηκε στην E3 εντυπωσίασε όσους το είδαν.

NEVERWINTER NIGHTS: ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΑΠΟ ΤΟ MORROWIND;

Τώρα που κυκλοφόρησε το Morrowind, το ενδιαφέρον των φίλων των RPGs επικεντρώνεται στο NEVERWINTER NIGHTS της Bioware, το οποίο θα κυκλοφορήσει, όπως έχουμε αναφέρει, από την Infogrames.

> Το Neverwinter Nights, έπειτα από τις εμπειρίες που αποκόμισε η Bioware από τα Baldur's Gate, στηρίζεται στην πλήρη εφαρμογή των νέων κανόνων της 3ης έκδοσης των Dungeons & Dragons.

Το Neverwinter Nights, έπειτα από τις εμπειρίες που αποκόμισε η Bioware από τα Baldur's Gate, στηρίζεται στην πλήρη εφαρμογή των νέων κανόνων της 3ης έκδοσης των Dungeons & Dragons. Η μεγάλη διαφορά του από τα άλλα CRPGs έγκειται στο ότι από την αρχή έχει σχεδιαστεί ως ένα multiplayer game. Στο παιχνίδι ο παίκτης μπορεί να πάρει είτε το μέρος του Dungeon Master (DM) είτε ενός απλού παίκτη. Ως DM μπορείς να πάρεις τη μορφή οποιουδήποτε χαρακτήρα ή τέρατος, να χρησιμοποιήσεις οποιαδήποτε δύναμη, να μιλάς με τους παίκτες, να προσθέτεις νέα αντικείμενα, τέρατα, όπλα και πολλά άλλα. Όπως και τα Arcanum, Dungeon Siege και Morrowind, το Neverwinter περιέχει έναν map editor, τον Aurora Toolset. Ξεχωρίζει χάρη στην ευκολία στη χρήση του.

Η επίδειξη που έγινε στην E3, όπου το παιχνίδι έτρεχε ως DM, άφησε σχεδόν τους πάντες άφωνους. Υπήρχαν ακόμη έξι παίκτες, ενώ το παιχνίδι υποστηρίζει την ταυτόχρονη ύπαρξη 64 παικτών! Να το δω και να μην το πιστέψω. Πάντως, το περιμένω πώς και πώς.







MYST ON-LINE ΤΩΝ CYAN/UBISOFT.

Περισσότερα, όμως, γιατί υπάρχουν πολλά και ενδιαφέροντα νέα ειδικά από την E3, στο επόμενο τεύχος.

PC



PC Flash

του Χάρη Κλάδη
rex@compupress.gr

Η στήλη "PC Flash" αυτού του τεύχους μυρίζει καλοκαιράκι! Φυσικό είναι, άλλωστε, αφού οι συντάκτες δεν βλέπουν την ώρα να αφήσουν τα γραφεία τους και να ξεχυθούν στις παραλίες! Βεβαίως, ένας συντάκτης του "PC Master" δεν φεύγει ποτέ χωρίς να εξοπλιστεί με ορισμένα συμπράγκαλα... Ορίστε μερικά από αυτά!

G. BROS GV-10

Με κάθε βουτιά, μία εικόνα!

G. BROS GV-10

Χαρακτηριστικά
Μικρό μέγεθος, αδιάβροχη και ιδιαίτερα ανθεκτική. Δέχεται κάρτες μνήμης Compact Flash και οι αναλύσεις λήψεων μετρούν 1.600x1.200, 1.280x960 και 640x480 pixels.

Διάθεση
ΕΛΜΗ Systems, Πατησίων 267, τηλ.: 010 2023475 http://www.elmisystems.gr

Το απαραίτητο gadget για κάθε λουόμενο!

Όπως κάθε χρόνο, έτσι και φέτος οι Pcmasterάδες ετοιμαζόμαστε για το βασικό δίμηνο (Ιούλιος-Αύγουστος) του καλοκαιριού. Εκτός από τα απολύτως απαραίτητα (μαγιό, μπίρες, αναψυκτικά), ένας καλός Pcmasterάς εξοπλίζεται και με ορισμένα, υψηλής τεχνολογίας, gadgets τα οποία, εκτός από την εντύπωση που (ελπίζει) θα κάνουν στις γυναίκες, θα αποτελέσουν και μέσα απαθανάτισης των λίγων καλών και των περισσότερων κακών στιγμών!

Ισως το πιο συνηθισμένο καλοκαιρινό (ή και γενικότερα, διακοπών) αξεσουάρ είναι η compact φωτογραφική μηχανή. Κάθε λουόμενος που σέβεται τον εαυτό του κουβαλάει μια τέτοια μαζί του, είτε για να κρατήσει μερικές αναμνηστικές φωτογραφίες από την παρέα του σε στιγμές αλλοφροσύνης είτε για να βρει "πάτημα" για να πιάσει την κουβέντα σε κάποια καλλίγραμμη τουρίστρια ("excuse me, miss, would you mind taking a picture of me and my friend" και άλλα τέτοια). Το δυστύχημα στην όλη φάση είναι πως τις περισσότερες φορές οι compact μηχανές που κουβαλάμε είναι "μπακατέλες" σε σχέση με τις υπερσύγχρονες που φέρουν οι Γερμανίδες, Ολλανδέζες, Σκανδιναβές και λοιπές εκ του Βορρά ερχόμενες τουρίστριες. Οπότε χρειάζεται επειγόντως μία φωτογραφική μηχανή που θα είναι μοναδική και θα τους προκαλέσει αμέσως το ενδιαφέρον! Και αυτή δεν είναι άλλη από την GV-10 της CASIO!



Δύο είναι οι βασικοί λόγοι που η εν λόγω μηχανή θα κάνει εντύπωση στους πάντες. Κατ' αρχήν, είναι αποκλειστικότητα του "PC Master" (εντάξει, τη δανείσαμε και στους συντάκτες του "Computer Για Ολους", για να μην κλαίνε), κυκλοφορεί σε περιορισμένα κομμάτια στη χώρα μας, ενώ παγκοσμίως μόλις άρχισε να διατίθεται! Μόλις, λοιπόν, η τουρίστρια "τσιμπήσει" (σε αυτό, φυσικά, θα βοηθήσει και το εντυπωσιακό PC Master μπλουζάκι που οφείλετε να φοράτε), μπορείτε να αρχίσετε την επίδειξη: Κάντε βουτιές κρατώντας την (τη μηχανή, όχι την τουρίστρια) στα χέρια και τραβήξτε φωτογραφίες καθώς θα κολυμπάτε! Η GV-10 δεν είναι απλώς αδιάβροχη, αλλά είναι φτιαγμένη από ειδικά αντικραδασμικά υλι-

Αναλυτικά



Ο διακόπτης του focus επιτρέπει δύο επιλογές. Η μία (βασική) τραβά σε αποστάσεις 60 εκατοστών έως το άπειρο και η macro επιτρέπει τη λήψη εικόνας από απόσταση 10 εκατοστών.



Η GV-10 είναι εξοπλισμένη με φακό F2.8 αντίστοιχο με format 35mm. Είναι ρυθμισμένος σε σταθερή απόσταση, αλλά διαθέτει και ψηφιακό zoom 2x.



Το ενσωματωμένο φλας έχει ρυθμίσεις για αυτόματο, μη χρήση του και Fill-Flash. Το βεληνεκές του είναι από 60 εκατοστά έως δύο μέτρα.

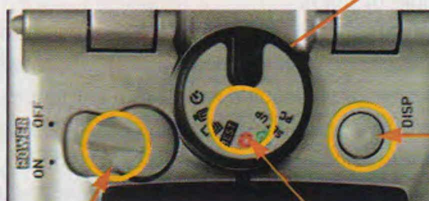


Οι θύρες συνδέσεων βρίσκονται κρυμμένες πίσω από ένα πλαστικό σκέπασμα.





Τα 3 μακρόστενα πλήκτρα στο επάνω μέρος έχουν διπλή λειτουργία:
(rec) Flash Mode/(play) Index Playback
(rec) Digital Zoom/(play) 2x Zoomed Playback
(rec) White Balance/(play) Delete Image
Το μεγάλο στρογγυλό πλήκτρο είναι, φυσικά, για να τραβάτε φωτογραφίες, ενώ τα δύο μικρότερα έχουν το ρόλο των πλήκτρων πλοήγησης στα μενού.



Το πλήκτρο Display ανοίγει την οθόνη LCD.

Διακόπτης On/Off.

Διακόπτης Mode Dial: Ρυθμίσεις για Selftimer, Movie, Sequence Recording, BEST Shot, Auto Record, Playback, Set Up και σύνδεση με PC.



Οι τέσσερις μπαταρίες και η θύρα για την κάρτα Compact Flash βρίσκονται καλά μονωμένες κάτω από μια πραγματική... καταπακτή!

κά, ώστε να μην κινδυνεύει ακόμα και αν σας πέσει κάτω (το απίστευτο θα ήταν να αναπηδάει κιόλας, ώστε να μπορείτε να τη χρησιμοποιήσετε για να παίξετε ρακέτες). Όσον αφορά στη φωτογραφική ποιότητα, ούτε λόγος! Τα 1,23 megapixel εγγυώνται πως η Ute (σύνηθες όνομα Βόρειας τουρίστριας) θα σας δώσει οπωσδήποτε το e-mail της για να της στείλετε τις φωτογραφίες που θα τραβήξετε μαζί της! Αφήστε που μπορεί να σας προσκαλέσει και στο σαλέ της στην Ελβετία για σκι!

Προς το τέλος της καθ' όλα επιτυχημένης μέρας, είναι βέβαιο πως η Ute θα επισημάνει πόσο μεγάλη εντύπωση της έκανε το γεγονός ότι μια τόσο μικρή σε μέγεθος φωτογραφική μηχανή, μπορεί να έχει τόσο πολύ καλή απόδοση και ποιότητα, αλλά και διάρκεια στη λειτουργία της! Αμέσως θα επιβεβαιώσετε τα λεγόμενά της, τονίζοντας πως μερικές φορές τα μικρά πράγματα κρύβουν ευχάριστες εκπλήξεις.

Καθίστε δίπλα της και προτείνετέ της την GV-10 σας. Αφήστε την να αγγίξει τα ευαίσθητα μέρη της, τα οποία προστατεύονται από σκληρό long-strand fiberglass, και επικεντρώστε την προσοχή της στα, τοποθετημένα σε ειδικά σχεδιασμένες εσοχές, ευαίσθητα σημεία (flash, φακός κ.λπ.).

Είναι σίγουρο πως με τον κατάλληλο χειρισμό η GV-10 θα σας εξασφαλίσει καλή παρέα για τις διακοπές σας. Αλλά ακόμα και όταν οι διακοπές της καλλίγραμμης Βόρειας τελειώσουν και αυτή πρέπει να επιστρέψει στην πατρίδα της, μη στενοχωριέστε! Η GV-10 υπόσχεται να συνεχίσει να σας κρατά παρέα. Χάρη στο μικρό μέγεθός της, μπορείτε να την παίρνετε παντού. Η μηχανή διαθέτει macro mode για φωτογραφίσεις ποιότητας από ελάχιστη απόσταση, 2x zoom και οι αναλύσεις της μετρούν στα 1.600x1.200, 1.280x960 και 640x480 pixels. Εκτός από στατικές JPEG μπορεί να αποθηκεύσει και βίντεο τύπου AVI. Φυσικά, οι μνήμες Compact Flash αποτελούν το αποθηκευτικό μέσο (η συσκευασία περιλαμβάνει μία των 8MB), ενώ η σύνδεση με τον υπολογιστή γίνεται μέσω καλωδίου USB. Γι' αυτό, η συμβουλή μας είναι να αδειάσετε αμέσως τις μνήμες σας, περνώντας τις εικόνες στο σκληρό δίσκο σας και να βγείτε για νέες κατακτήσεις - μαζί με τη νέα, πιστή σύντροφό σας, φυσικά!

Αξιολόγηση


Ίσως η απόλυτη ψηφιακή φωτογραφική μηχανή για διακοπές! Αντέχει στις κακουχίες και κάνει τρομερή εντύπωση!


Θα αποτελέσει σίγουρα στόχο επιτήδειων, οπότε θα πρέπει να την προσέχετε σαν τα μάτια σας!



D.A.P. Jukebox

Ενα ψηφιακό hi-fi παλάμης

Ταξιδέψτε κουβαλώντας ολόκληρη τη δισκοθήκη σας!

D.A.P. Jukebox

Χαρακτηριστικά
Σκληρός δίσκος 10 ή 20GB, αναπαραγωγή αρχείων MP3, WMA και WAV. Μπορεί να συνδεθεί με εξωτερικό CDplayer και να μετατρέψει τα μουσικά περιεχόμενα σε MP3. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί και ως φορητός σκληρός δίσκος.

Διάθεση
Πλαίσιο,
τηλ.: 0800 11 12345

Τιμή
€ 284,00 (για την έκδοση των 10GB) χωρίς ΦΠΑ
€ 410,56 (για την έκδοση των 20GB) χωρίς ΦΠΑ

Αυτό το τεύχος είναι -και πώς να μην ήταν άλλωστε- απολύτως καλοκαιρινό! Οι διακοπές, όμως, πρέπει να συνοδεύονται από καλή και μπόλικη μουσική και τη λύση σάς προσφέρει η κορυφαία πρόταση της Creative στο χώρο των φορητών συσκευών MP3, που ακούει στο όνομα D.A.P. Jukebox.

Το Jukebox είναι ο ιδανικός μουσικός σύντροφος. Εχει πολύ καλή ηχητική απόδοση και αποκωδικοποιητή EAX για περιβάλλοντα ήχο.

Πρόκειται για μια συσκευή που βασίζεται σε σκληρό δίσκο (2,5", όμοιο με αυτόν του φορητού υπολογιστή) για την αποθήκευση των μουσικών κομματιών. Η σειρά αποτελείται από δύο διαφορετικές υλοποιήσεις, των 10 και 20GB - χώροι αρκετά μεγάλοι για να αποθηκεύσουν εκατοντάδες μουσικά κομμάτια σε format MP3, WMA και WAV. Η συσκευασία περιλαμβάνει, εκτός από τη συσκευή, ακουστικά (όχι "ψείρες"), τροφοδοτικό, θήκη μεταφοράς και το απαραίτητο καλώδιο USB για τη σύνδεσή της με τον υπολογιστή για τη μεταφορά δεδομένων. Ακόμα, περιλαμβάνονται 8 αλκαλικές μπαταρίες, οι οποίες αναλαμβάνουν να τροφοδοτήσουν τη συσκευή όταν αυτή δεν είναι στο ρεύμα. Η τροφοδοσία του Jukebox γίνεται είτε μέσω του μετασχηματιστή είτε με 4 μπαταρίες. Αυτές, μάλιστα, που εμπεριέχονται στη συσκευασία του είναι υψηλής ποιότητας και επαναφορτίζονται μέσα σε 4 ώρες.



Με το που θα εγκαταστήσετε το πρόγραμμα που βρίσκεται στο συνοδευτικό CD, η χρήση της συσκευής είναι απλούστατη. Κατ' αρχάς, στο CD περιλαμβάνεται ένα βοηθητικό tutorial, που θα σας "πάρει απ' το χεράκι" εξηγώντας σας όλες τις βασικές λειτουργίες της συσκευής και τη διαδικασία μεταφοράς MP3 από τον υπολογιστή ή από εξωτερική συσκευή. Μάλιστα, το Jukebox διαθέτει είσοδο που επιτρέπει τη σύνδεση με οποιοδήποτε CD player, ώστε να είναι δυνατή η μεταφορά μουσικής από αυτό! Ολες οι επιλογές που εμφανίζονται στην LCD οθόνη γίνονται με τα ανάλογα κουμπιά που υπάρχουν στο επάνω μέρος. Το Jukebox που είχαμε στα χέρια μας (χωρητικότητας 10GB) χωράει θεωρητικά περίπου 416 ώρες μουσικής MP3 (κάπου 2.000 κομμάτια ποιότητας 128Kbps). Αυτό σημαίνει ότι οποιοσδήποτε μπορεί να κουβαλά μαζί του ολόκληρη τη μουσική συλλογή του (εντάξει, όσοι είναι συλλέκτες μεγαλύτερου βεληνεκούς, μπορούν να αγοράσουν το Jukebox των 20GB).

Το Jukebox είναι ο ιδανικός μουσικός σύντροφος (οι επιλογές του είναι κυριολεκτικά δεκάδες). Με πολύ καλό ήχο, μπορεί να "τραβήξει" και να μετατρέψει σε MP3 μουσικά κομμάτια από άλλες συσκευές, έχει εξόδους για στερεοφωνικό και ακουστικά και διαθέτει αποκωδικοποίηση EAX, η οποία επιτρέπει τη ρύθμιση του περιβάλλοντος ήχου!

Αξιολόγηση


Το απόλυτο φορητό "μουσικάδικο". Διαθέτει όλα τα απαραίτητα στοιχεία για να αντικαταστήσει το στερεοφωνικό σας!


Σχετικά μεγάλο σε μέγεθος, καταναλώνει αρκετό ρεύμα (4 μπαταρίες), ενώ τα ακουστικά του δεν έχουν ισχυρή απόδοση...



Canon MV550i

Shoot me up sweetie!

Ψηφιακές αναμνήσεις από τις διακοπές σας!

Η Canon MV550i φιγουράρει ως μία απόλυτα ισορροπημένη DV κάμερα, τόσο σε λειτουργικότητα και πληθώρα χαρακτηριστικών όσο και σε εργονομικό σχεδιασμό. Αν και το μέγεθός της κρίνεται κατά τι μεγαλύτερο άλλων αντίστοιχων μηχανών, η MV550i δεν παύει να είναι μια αισθητά μικροσκοπική κάμερα που χωρά εύκολα στην παλάμη και επιτρέπει ιδιαίτερα άνετη χρήση, τόσο κατά τη βιντεοσκόπηση όσο και κατά τη λήψη φωτογραφιών. Οι διακόπτες λειτουργιών και τα πλήκτρα της βιντεοσκόπησης βρίσκονται κοντά στα δάχτυλα του δεξιού χεριού, έτσι ώστε να μπορείτε να διαχειρίζεστε όλες τις επιλογές χωρίς να χρειάζεται να αποσπάται η προσοχή σας από τη λήψη. Τα πλήκτρα ελέγχου λειτουργιών βίντεο έχουν το σωστό μέγεθος και είναι κατάλληλα τοποθετημένα ώστε να μπορείτε να τα χειρίζεστε χωρίς ιδιαίτερο κόπο. Το βιβλίο οδηγιών είναι πλήρως εξελληνισμένο, αν και η χρήση της είναι απλούστατη σε περίπτωση που έχετε κάποια σχετική εμπειρία με βιντεοκάμερες. Στη συσκευασία περιλαμβάνονται καλώδια σύνδεσης USB και βίντεο στερεοφωνικού σήματος. Η μεγάλη έκπληξη είναι η κάρτα firewire που συνοδεύει την κάμερα. Αυτή θα σας επιτρέψει να συνδέσετε την MV550i με τον υπολογιστή σας και, μέσω οποιουδήποτε προγράμματος σύλληψης και επεξεργασίας βίντεο, να περάσετε τα περιεχόμενα από την κάμερα στον υπολογιστή με μεγάλη ταχύτητα! Ήδη η κάμερα παράγει σήμα βίντεο προτύπου και ποιότητας MPEG, οπότε και η εικόνα που θα λάβετε στον υπολογιστή σας θα είναι πολύ καλύτερη από την αντίστοιχη ενός οποιουδήποτε αναλογικού video capturing συστήματος. Την κάμερα, εκτός από την κάρτα και τα καλώδια σύνδεσης με τον υπολογιστή, συνοδεύει μια μπαταρία, ένα τροφοδοτικό, καλύμματα και λουράκια μεταφοράς, καθώς και τηλεκοντρόλ. Φυσικά, η MV550i δέχεται κασέτες DV (mini) για τη βιντεοσκόπηση και κάρτες flash για την αποθήκευση των φωτογραφιών.

Η κάρτα firewire θα σας επιτρέψει να συνδέσετε την MV550i με τον υπολογιστή σας και, μέσω οποιουδήποτε προγράμματος σύλληψης και επεξεργασίας βίντεο, να περάσετε τα περιεχόμενα από την κάμερα στον υπολογιστή με μεγάλη ταχύτητα!



Canon MV550i

Απαιτήσεις
Mini DV, έξοδοι S-video, στερεοφωνικό VHS και Firewire

Διάθεση
Intersys A.E., Διονυσίου Αεροπαγίτου 7, 117 42, τηλ.: 010 9247000-4

Τιμή
€ 1.414 με ΦΠΑ

Αξιολόγηση


Αψογη κάμερα με αξιόλογες δυνατότητες (μπορείτε να τραβήξετε σε wide screen 16:9 φόρμα). Εύχρηστη και σε πολύ καλή τιμή. Συνοδεύεται από κάρτα firewire.


Σχετικά μεγαλύτερο μέγεθος από άλλες, ανάλογες μηχανές.





Suma Platinum Ti 4200 SE

Επιτέλους, μία κάρτα για τους πολλούς!

Μία από τις καλύτερες υλοποιήσεις με το GeForce 4 Ti 4200!

SUMA PLATINUM Ti 4200 SE

Απαιτήσεις
Καλό είναι να ενισχύσετε τη λειτουργία της με ένα ισχυρό τροφοδοτικό (από 300Watt και πάνω). Λειτουργικό Windows 98, Me, XP.

Διάθεση
Πληροφορίες: Polygon ΕΠΕ, τηλ.: 010 8211454
Web: www.polygon.gr

Μπορεί η κάρτα γραφικών να μη συμπίπτει με την υπόλοιπη καλοκαιρινή χροιά του "PC Flash", οφείλουμε, όμως, να προτείνουμε μία άριστη αγορά και στους αναγνώστες μας που θα περάσουν περισσότερο χρόνο παίζοντας τα αγαπημένα τους παιχνίδια, παρά στις παραλίες, για οποιονδήποτε λόγο!

Εδώ και λίγο καιρό κυκλοφορούν και στην ελληνική αγορά οι κάρτες με τους νέους πυρήνες της nVIDIA, ως τώρα όμως οι γνώστες της τεχνολογίας των υπολογιστών έμειναν ψύχραιμοι απέναντι στην πιθανή αγορά ενός από αυτούς. Οι Ti 4600 και Ti 4400 είναι σίγουρα κορυφαίες και ξεπερνούν ό,τι είχαν επιδείξει στο παρελθόν, τόσο η nVIDIA όσο και η μεγάλη ανταγωνίστρια ATI. Δεν έπαυαν, όμως, να είναι υπερβολικά ακριβές για το μέσο χρήστη, γεγονός που αποθάρρυνε πολλούς. Οι GeForce 4MX δεν αποτέλεσαν δέλεαρ για τους γνωστικούς, εξαιτίας της "πετσοκομμένης" μηχανής τους, αλλά και της ανεπάρκειας πλήρους συμβατότητας με τις νέες τεχνολογίες και, φυσικά, με το DirectX 8. Το κενό που έμεινε μεταξύ των καθαρόαιμων GeForce 4 και των MX ήρθε να καλύψει ίσως η πιο ολοκληρωμένη πρόταση της εποχής που διανύουμε.



Η GeForce 4 Ti 4200 αποτελεί τη μικρότερη των καθαρόαιμων GeForce 4. Δεν παύει, όμως, να προσφέρει τεχνολογία αιχμής αλλά και να είναι γρηγορότερη τόσο από την ATI 8500 όσο και από την GeForce 3 Ti 500! Με την Ti 4200 η nVIDIA χτυπά τη μέση αγορά και είναι σχεδόν βέβαιο ότι η Platinum SE (special edition) της SUMA θα είναι μία από τις κορυφαίες! Ανεβάζοντας ποιοτικά την κατασκευή της κάρτας, η κατασκευάστρια την εξόπλισε με μνήμες των 3,3 nanoseconds. Η ταχύτατη, υψηλής ποιότητας μνήμη, επιτρέπει τον υπερχρονισμό της κάρτας σε επίπεδα που η απόδοσή της σχεδόν να φτάνει αυτή μίας GeForce 4 Ti 4600! Όλα τα προαναφερόμενα, βέβαια, έρχονται με το ανάλογο αντίτιμο, καθώς η "πλατινένια" SUMA είναι σχετικά πιο ακριβή από μία "απλή" GeForce 4 Ti 4200, όμως η κάρτα σαφώς απευθύνεται στους power users, οι οποίοι θα βρουν, μέσω του υπερχρονισμού, μία ιδανική κάρτα σε δελεαστική τιμή.

Η ταχύτατη, υψηλής ποιότητας μνήμη, επιτρέπει τον υπερχρονισμό της κάρτας σε επίπεδα που η απόδοσή της σχεδόν να φτάνει αυτή μίας GeForce 4 Ti 4600!

Οσον αφορά στον εξοπλισμό, δεν παρέχει περισσότερα από τα βασικά "στολίδια" των καρτών GeForce 4 Ti. Εξοδος VGA και DVI, καθώς και TV-Out. Η μνήμη της είναι 64MB και η κάρτα -όπως και όλες με τον πυρήνα Ti 4200- δεν έχει το υπερβολικό μήκος των Ti 4400 και Ti 4600. Σίγουρα αποτελεί δέλεαρ για όσους ενδιαφέρονται για κορυφαίες επιδόσεις (ενισχυμένες με λίγο "πείραγμα") σε καλή τιμή. Ακόμα, όμως, και αν σας φαίνεται υψηλή η τιμή της, μπορείτε να προμηθευτείτε την "απλή" Platinum Ti 4200, η οποία θα έχει επίσης κορυφαία επίδοση, αλλά όχι μεγάλες επιδόσεις υπερχρονισμού.

Αξιολόγηση


Δελεαστική τιμή, κορυφαίες επιδόσεις και μεγάλη βελτίωση με τον υπερχρονισμό. Ιδανική κάρτα για το μέσο, έμπειρο χρήστη!


Πρακτικά κανένα αρνητικό σημείο, εκτός του ότι οι χρήστες που δεν ενδιαφέρονται για υπερχρονισμό, θα προτιμήσουν την απλή έκδοση και όχι τη SE.

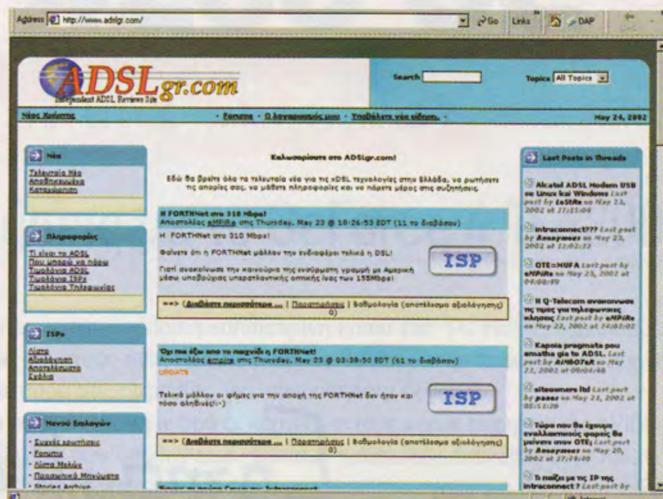


Η ελληνική πλευρά του ADSL

Αποκάλυψη τώρα

http://www.adslgr.com/

Το adslgr.com είναι ένα ανεξάρτητο, μη κερδοσκοπικό site, με περιεχόμενο που έχει να κάνει με την τεχνολογία δικτυακής σύνδεσης ADSL. Σε αυτό θα βρείτε όλα τα τελευταία νέα, καθώς και πληροφορίες για τις xDSL τεχνολογίες στην Ελλάδα, ενώ μπορείτε ακόμα να κάνετε ερωτήσεις και να πάρετε μέρος σε σχετικές συζητήσεις. Μπορείτε να κάνετε κανονική εγγραφή και να αποτελέσετε μέλος της κοινότητας του site, ανεβάζοντας τις δικές σας ειδήσεις και σχόλια. Για τους αρχάριους, υπάρχουν σχετικές στήλες πληροφόρησης για το τι είναι το ADSL, πώς θα το αποκτήσουν, τι θα τους προσφέρει κ.λπ. Ακόμα, υπάρχουν παρουσιάσεις των υπαρχόντων ISPs που προσφέρουν συνδέσεις ADSL, αξιολόγηση αυτών και των υπηρεσιών τους, αναφορές στα σχετικά τιμολόγια, καθώς και χαρτογράφηση των περιοχών στις οποίες παρέχεται τέτοιου είδους δίκτυο. Βεβαίως, υπάρχει και μία στήλη στην οποία τα μέλη αλλά και οι επισκέπτες της adslgr.com παραθέτουν τις δικές τους εμπειρίες, με την ADSL και τα συνήθη "κουτσά και στραβά" των εταιρειών. Στην κεντρική σελίδα βρίσκονται πάντα τα τελευταία νέα σε μορφή μηνυμάτων post, τα οποία περιέχουν πολύ σημαντικές πληροφορίες και ανανεώνονται συνεχώς.



Η αξία της σελίδας είναι τεράστια για το νέο χρήστη, καθώς παρέχει σημαντική πληροφόρηση για μία τεχνολογία που μόλις άρχισε να διαδίδεται στη χώρα μας.

Ο θάνατος των Lego

www.legodeath.com

Αυτή η σελίδα είναι απίστευτη! Δημιουργός της είναι ένας τύπος, προφανώς κολλημένος με τα Lego (ξέρετε, τα γνωστά τουβλάκια) και τα ... βασανιστήρια! Εκατσε, λοιπόν, και συνέθεσε βασανιστήρια αλλά και διάφορους τρόπους βίαιων θανάτων με τα τουβλάκια και τις χαρούμενες φατσούλες των Lego, τα φωτογράφησε από διάφορες οπτικές γωνίες και τα ανέβασε μέσω flash, στο συγκεκριμένο site, για τα μάτια σας μόνο. Αυτοκτονίες, ατυχήματα, επιθέσεις τεράτων, μεσαιωνικά βασανιστήρια, σχιζοφρενείς δολοφόνοι, κυνηγοί κεφάλων και άλλα πολλά αποδίδονται με ιδιαίτερο χιούμορ (αρκεί να δείτε τον τύπο που εκτοξεύτηκε με το κανόνι και στούκαρε στον τοίχο). Πολύ διασκεδαστικό!



Η ιστορία της 3D επιτάχυνσης

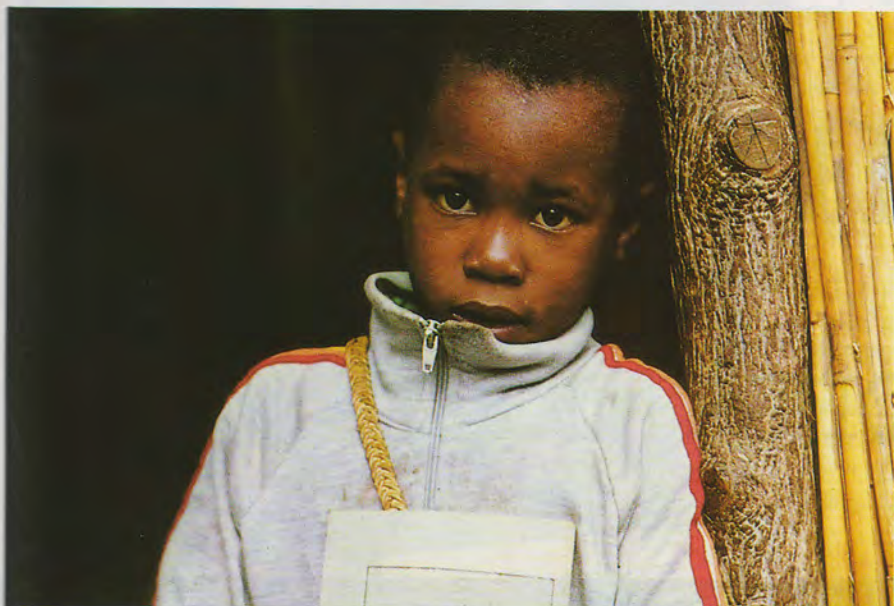
http://accelenation.com/

Μια πολύτιμη σελίδα ιστορικού και εγκυκλοπαιδικού περιεχομένου, για κάθε "μάστορα" του σύγχρονου hardware. Δομημένη χρονολογικά, περιέχει την ιστορία των τεχνολογιών 3D των οικιακών υπολογιστών, από τα πρώτα χρόνια των "άδειων" rendered σχημάτων και τους μαθηματικούς συνεπεξεργαστές των chips γραφικών, μέχρι την επανάσταση που έφερε η πρώτη κάρτα Voodoo και όσα ακολούθησαν έκτοτε. Κάθε εταιρεία παραγωγής και κάθε μοντέλο κάρτας γραφικών, επεξεργαστή και τεχνολογίας παρελαύνουν μέσα από τις σελίδες του accelenation.com.



ΚΑΛΩΣ ΗΡΘΑΤΕ ΣΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

«Νονός & Νονά της Unicef»!



UNICEF/94-1252/PIROZZI

Τί είναι το πρόγραμμα «Νονός & Νονά της UNICEF»;

Το πρόγραμμα «**Νονός & Νονά της UNICEF**» είναι ένα από τα πιο σημαντικά προγράμματα της UNICEF. **Δεν είναι υιοθεσία ενός ή περισσοτέρων παιδιών!** Ούτε παρακολούθηση ενός παιδιού κατά τη διάρκεια της ζωής του.
Η UNICEF θα φροντίσει για την υγεία και ανάπτυξη πολλών παιδιών σε μια ολόκληρη περιοχή ή σε μια χώρα. Στην ουσία είναι μια πιο συστηματική υποστήριξη των προγραμμάτων της UNICEF στους τομείς της υγείας, της εκπαίδευσης, της υγιεινής.
Κάθε άτομο που εγγράφεται σε αυτό το πρόγραμμα **δίνει κάθε μήνα** ένα ποσό με το οποίο η UNICEF έχει τη δυνατότητα να ανταποκρίνεται σε καταστάσεις μεγάλης ανάγκης σώζοντας έτσι περισσότερες παιδικές ζωές. Σε καταστάσεις όπου οι φυσικές καταστροφές (σεισμοί, πλημμύρες, ξηρασία) ή ο πόλεμος γκρεμίζουν τα όνειρα και τις ελπίδες κάθε αθώου παιδιού.
«**Νονός & Νονά της UNICEF**» σημαίνει περισσότερη βοήθεια από τη UNICEF για όλα τα παιδιά του κόσμου όπως παροχή ασφαλούς πόσιμου νερού από ένα κοινοτικό πηγάδι, κάψουλες βιταμίνης Α για την προστασία από την τύφλωση που προκαλείται από την έλλειψή της, θεραπεία ενυδάτωσης από το στόμα για ένα βρέφος που υποφέρει από αφυδάτωση, βιβλία για ένα απομακρυσμένο σχολείο και χιλιάδες άλλες παρεμβάσεις που προσφέρουν ζωή και ελπίδα για το μέλλον.
Ενώστε τη δύναμή σας με τους χιλιάδες άλλους «**Νονούς & Νονές της UNICEF**» και βοηθήστε σήμερα κιόλας τα παιδιά αυτά που μας χρειάζονται.

Πώς εγγράφομαι στο πρόγραμμα «Νονός & Νονά της UNICEF»;

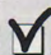
Είναι εύκολο να συμμετάσχετε στο πρόγραμμα «**Νονός & Νονά της UNICEF**», με έναν από τους παρακάτω τρόπους:

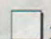
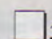
1. Χρεώνοντας τη δωρεά σας στην πιστωτική σας κάρτα κάθε μήνα
2. Καταθέτοντας κάθε μήνα τη δωρεά σας σε λογαριασμό της Εθνικής Τράπεζας
3. Στέλνοντας μηνιαίως τη δωρεά σας με μια ταχυπληρωμή μέσω ταχυδρομείου
4. Στέλνοντας μια προσωπική σας επιταγή κάθε μήνα

Απλά συμπληρώστε και στείλτε μας το διπλανό κουπόνι στη διεύθυνση της UNICEF, Ξενίας 1, Αθήνα 115 27 ή μέσω Φαξ στο νούμερο 010 7783829.
Να περιμένουμε νέα σας σήμερα κιόλας;
Τίποτα άλλο δεν θα κάνει πιο ευτυχισμένα χιλιάδες παιδιά και τίποτα άλλο δεν θα τους προσφέρει μια καλύτερη ζωή από το να τους δοθεί η ευκαιρία να σας πουν:

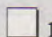
Ευχαριστώ Νονέ! Ευχαριστώ Νονά.

ΘΑ ΓΙΝΩ ΝΟΝΟΣ! ΘΑ ΓΙΝΩ ΝΟΝΑ!

 ***Ναι*** θέλω να συμμετέχω στο πρόγραμμα.
Η συνεισφορά που επιθυμώ να δίνω κάθε μήνα είναι:

 **10 €**  **15 €**  **25 €**  **30 €**

 Δεν μπορώ να συμμετάσχω στο πρόγραμμα, αλλά δεν θα αφήσω τα παιδιά να υποφέρουν και να πεθαίνουν. Η δωρεά μου είναι:

 **50 €**  **90 €**  **175 €**

Επώνυμο: ____________

Όνομα: ____________

Διεύθυνση: ____________

Πόλη: ________ Τ.Κ.: ________ Τηλ.: ________

Ημερομηνία: ____________

Υπογραφή: ____________

Αυτός είναι ο τρόπος με τον οποίο θέλω να στέλνω την δωρεά μου:

 ***Συμμετοχή με Επιταγή:*** Θα στέλνω μηνιαία προσωπική μου επιταγή για την κάλυψη της δωρεάς μου.

 ***Συμμετοχή με Ταχυπληρωμή:*** Θα στέλνω μηνιαία ταχυπληρωμή για την κάλυψη της δωρεάς μου. Παρακαλώ, όπως μου στείλετε το απαραίτητο υλικό.

 ***Συμμετοχή μέσω Εθνικής Τράπεζας:*** Θα καταθέτω μηνιαίως τη δωρεά μου στο λογαριασμό Νομικών Προσώπων 505002-2 (κατάστημα 169).

 ***Συμμετοχή με Πιστωτική Κάρτα:*** Παρακαλώ, χρεώνετε τη συνεισφορά μου κάθε μήνα στην κάρτα μου,

 ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ-MASTERCARD  ΕΜΠΟΡΟΚΑΡΤΑ

 VISA  AMEX  DINERS

Αρ. Κάρτας: ____________

Ημ. Λήξης: ____________



Η συμμετοχή σας στο πρόγραμμα *Νονός και Νονά*, μπορεί να σώσει εκατομμύρια παιδιά. Δεν πρόκειται για υιοθεσία κάποιου παιδιού. Πρόκειται για μεγαλύτερη υποστήριξη των προγραμμάτων της Unicef για όλα τα παιδιά του κόσμου. Σας ευχαριστούμε.

unicef

Οργάνωση των Ηνωμένων Εθνών για τα Παιδιά

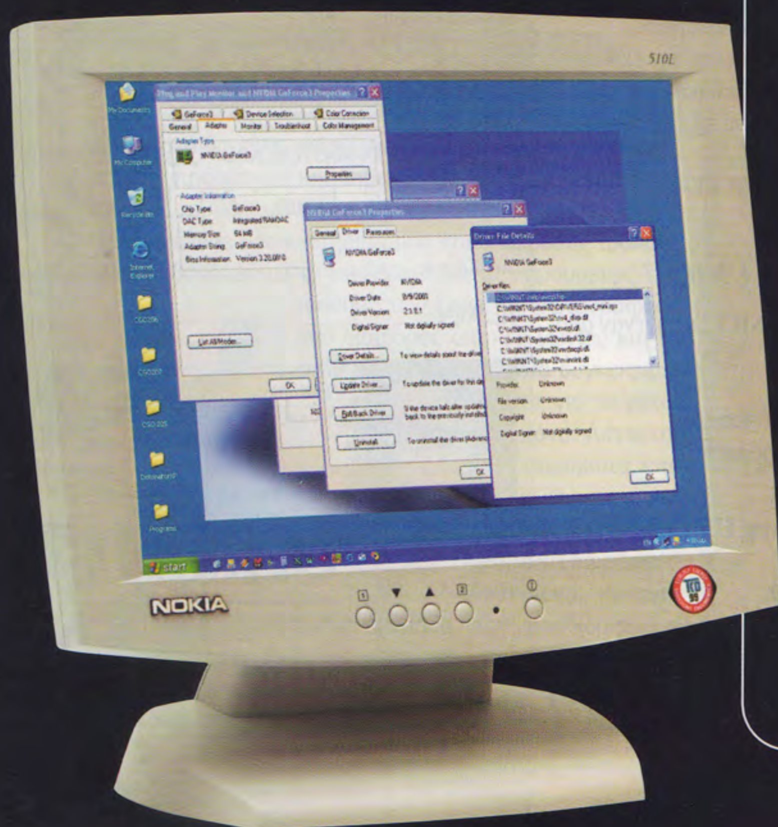
Ξενίας 1, 115 27 Αθήνα
Τηλ.: 010 7484184, Fax: 010 7783829
www.unicef.gr

Οθόνη TFT

Επίπεδοι πειρασμοί

του Γιάννη Καλοσκάμπη
cv97056@central.ntua.gr

Η κατακόρυφη πτώση στις τιμές των οθονών υγρών κρυστάλλων σηματοδοτεί την έναρξη της περιόδου απεξάρτησης των χρηστών από τις παραδοσιακές οθόνες καθοδικού σωλήνα. Ο δρόμος, παρόλ' αυτά, είναι ακόμα μακρύς και είναι σίγουρο πως οι ογκώδεις φίλοι μας - και συνοδοιπόροι από την αρχή της ενασχόλησής μας με το μαγικό κόσμο των υπολογιστών - δεν έχουν πει ακόμα την τελευταία λέξη τους...



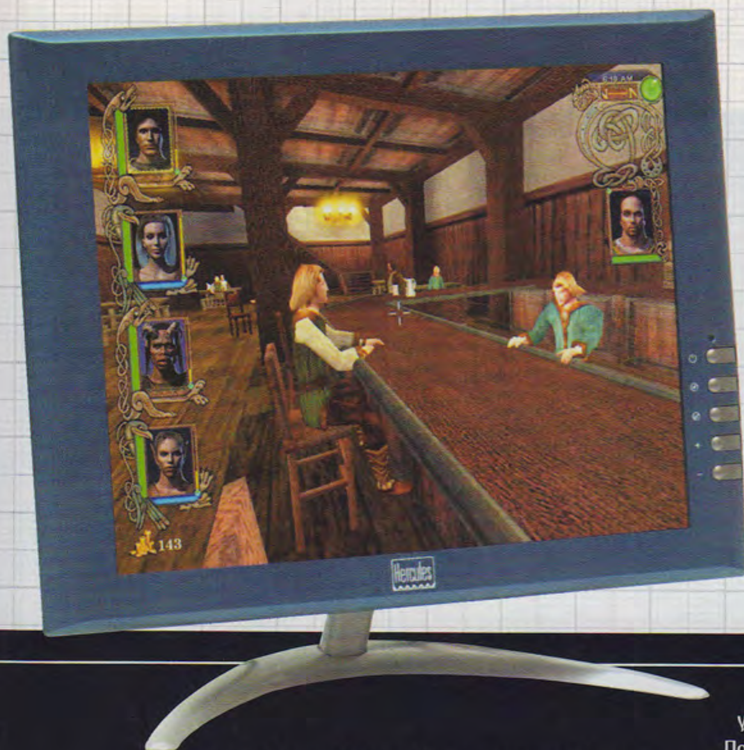
ΤΙ ΝΑ ΠΡΟΣΕΞΕΤΕ

Τα εγγενή μειονεκτήματα των οθονών υγρών κρυστάλλων αναμένεται να φέρουν τον ανυποψίαστο χρήστη προ εκπλήξεων, μια και τα προσφερόμενα χαρακτηριστικά είναι πιθανόν να μην ανταποκρίνονται στις προσδοκίες του. Την κατάσταση επιδεινώνουν οι στρατηγικές marketing των κατασκευαστών, που εστιάζουν στην αισθητική υπεροχή των νέων προϊόντων (τακτική ιδιαίτερα αποτελεσματική για την ελληνική πραγματικότητα, όπου η μάχη των εντυπώσεων έχει αντικαταστήσει τις αξιοκρατικές διαδικασίες), αποκρύπτοντας την αρνητική πλευρά τους. Ο υποψήφιος αγοραστής πρέπει, λοιπόν, πριν να προχωρήσει στην αγορά, να σταθμίσει τις ανάγκες του και, βέβαια, να μελετήσει τα χαρακτηριστικά των συσκευών. Ιδιαίτερη προσοχή πρέπει να δοθεί στις εξής παραμέτρους:

Χρόνος απόκρισης (Response time)

Η αργή απόκριση των υγρών κρυστάλλων εμποδίζει τις οθόνες που τους χρησιμοποιούν να ακολουθήσουν τις κάρτες γραφικών, όταν οι τελευταίες αποδίδουν υψηλά frame rates. Αν και τα τελευταία χρόνια η κατάσταση έχει βελτιωθεί αισθητά, το πρόβλημα παραμένει και γίνεται αντιληπτό στα παιχνίδια δράσης, με τη μορφή της απώλειας καρέ. Ο χρόνος απόκρισης χρησιμοποιείται για την εκτίμηση του μέγιστου ρυθμού παραγωγής καρέ, που είναι δυνατόν να επιτύχει μία οθόνη. Για να εξηγήσουμε τι ακριβώς εκφράζει, θα τον υπολογίσουμε στην περίπτωση της αναπαραγωγής μιας ταινίας τύπου PAL, όπου το frame rate ανέρχεται στα 25FPS. Προφανώς, το 1s ισοδυναμεί με 1000ms, άρα ο χρόνος που πρέπει να παραμείνει κάθε καρέ στην οθόνη είναι (1000/25)ms, δηλαδή 40ms. Αν ο χρόνος απόκρισης της οθόνης είναι μεγαλύτερος από αυτήν την τιμή, ο χρήστης παρατηρεί απώλεια καρέ, γεγονός που δεν επιτρέπει την απρόσκοπτη παρακολούθηση της ταινίας. Αρα, όσο μικρότερος είναι ο χρόνος απόκρι-

Η ΓΗ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΕΠΙΠΕΔΗ... ΓΙΑΤΙ ΝΑ ΕΙΝΑΙ Η ΟΘΟΝΗ ΣΑΣ;



Η ιαπωνική μανία σμίκρυνσης όλων των αντικειμένων που μας περιβάλλουν, εξαπλώνεται σταδιακά σε όλους τους τομείς της καθημερινής πραγματικότητας. Το αποτέλεσμα της διαδικασίας είναι η δημιουργία συμπαγών, εργονομικών και κυρίως κομψών συσκευών, οι οποίες προσφέρουν συνήθως λιγότερα (ή χαμηλότερης ποιότητας) χαρακτηριστικά από τους ογκώδεις προγόνους τους.

Η περίπτωση των οθονών υγρών κρυστάλλων, πάντως, είναι ιδιόμορφη. Οι επίπεδοι διεκδικητές της αναλογικής (ή ψηφιακής) εξόδου του υπολογιστή δεν είναι απλώς κομψοί, αλλά, συγκρινόμενοι με τις συμβατικές οθόνες καθοδικού σωλήνα, καταναλώνουν λιγότερη ενέργεια, δεν εκπέμπουν επιβλαβή για τον ανθρώπινο οργανισμό ακτινοβολία και, τέλος, δεν εμφανίζουν γεωμετρικές παραμορφώσεις. Το κυριότερο μειονέκτημά τους είναι η αδυναμία scaling. Αυτό σημαίνει ότι έχουν τη δυνατότητα να απεικονίσουν τέλεια μόνο μία ανάλυση, άρα η λειτουργία σε διαφορετικές αναλύσεις συνεπάγεται την παραμόρφωση της εικόνας και, βέβαια, τη μηχανική καταπόνηση της συσκευής, η οποία θα οδηγήσει στη μείωση της ζωής αυτής.

σης τόσο υψηλότερα frame rates μπορεί να αποδώσει η οθόνη. Γενικά, ο υποψήφιος αγοραστής θα πρέπει να αναζητά συσκευές με χρόνο απόκρισης μικρότερο των 30ms.

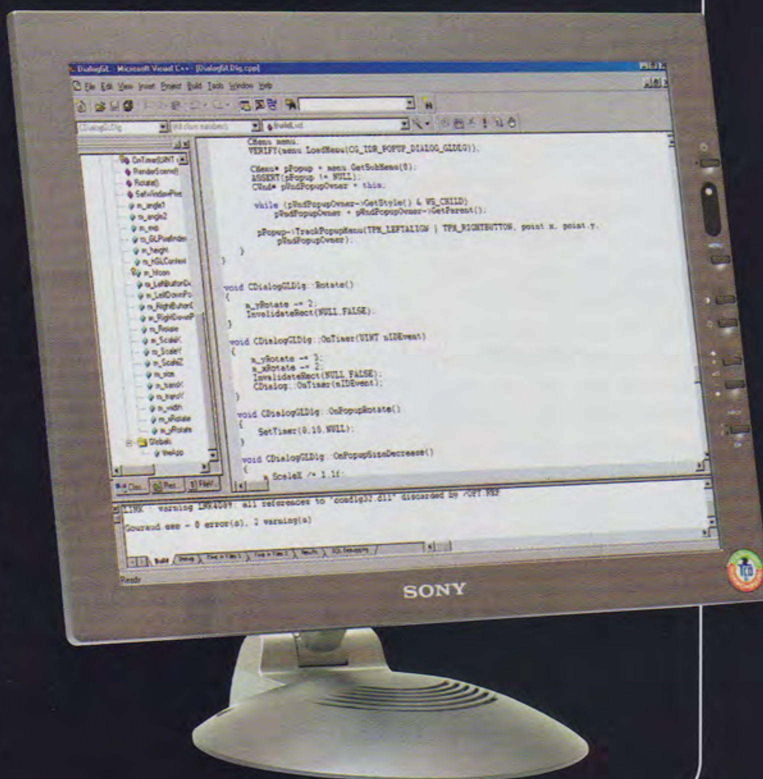
Λόγος κοντράστ (Contrast ratio)

Ενα από τα βασικά προβλήματα των οθονών υγρών κρυστάλλων αφορά στη σωστή απεικόνιση των χρωματισμών που βρίσκονται κοντά στην περιοχή του μαύρου. Το μέτρο που δηλώνει την ικανότητα της οθόνης να αναπαριστά με ακρίβεια τη συγκεκριμένη περιοχή ονομάζεται λόγος του κοντράστ και ορίζεται ως ο λόγος της μέγιστης δυνατής φωτεινότητας που μπορεί να παράγει η οθόνη προς την αντίστοιχη ελάχιστη. Οσο μεγαλύτερος είναι ο λόγος τόσο το καλύτερο, αλλά ο χρήστης θα πρέπει να αναζητά συσκευές με λόγο μεγαλύτερο του 250:1. Αξίζει να σημειωθεί, στο σημείο αυτό, ότι οι οθόνες CRT δεν παρουσιάζουν κανένα απολύτως πρόβλημα απεικόνισης των χρωματισμών της περιοχής του μαύρου και οι λόγοι κοντράστ που δίνουν κυμαίνονται από 500:1 ως 700:1!

Γωνία θέασης (Viewing angle)

Δεν θα αναφερθούμε με λεπτομέρεια στο φαινόμενο της παραμόρφωσης της εικόνας, όταν ο χρήστης κοιτάζει μια οθόνη υγρών κρυστάλλων υπό γωνία, αφού είναι σίγουρο ότι ο αναγνώστης το έχει βρει μπροστά του επανειλημμένως. Αξίζει να σημειώσουμε, βέβαια, ότι, στην προσπάθειά τους να εξαλείψουν το πρόβλημα, οι κατασκευαστές έχουν δοκιμάσει τρεις τεχνολογίες, οι οποίες βρίσκονται ακόμα σε στάδιο εξέλιξης. Η δημοφιλέστερη από αυτές ονομάζεται TN+Film και είναι η οικονομικότερη. Η αύξηση του εύρους της γωνίας θέασης που επιτυγχάνεται είναι σημαντική και, βέβαια, ποικίλλει ανάλογα με την υλοποίηση. Η τεχνολογία S-IPS, από την άλλη πλευρά, επιτυγχάνει μεγαλύτερη διεύρυνση της γωνίας θέασης, αλλά οδηγεί στην αύξηση του χρόνου απόκρισης της οθόνης. Τέλος, η τεχνοτροπία MVA αποτελεί την ακριβότερη λύση. Οι επιδόσεις της είναι εφάμιλλες εκείνων της S-IPS, αλλά οι οθόνες που τη χρησιμοποιούν αντιμετωπίζουν κάποια ελαφρά προβλήματα στη χρωματική απόδοση. Ο χρήστης πρέπει μάλλον να επιλέξει κάποιο μοντέλο, που κάνει χρήση της πρώτης ή της τρίτης τεχνολογίας, ενώ η γωνία θέασης θα πρέπει να υπερβαίνει τις 135°.

Προτού περάσουμε στην παρουσίαση των προϊόντων, πρέπει να τονίσουμε ότι το μήκος της διαγωνίου που δίδεται από τον κατασκευαστή αντιστοιχεί στη διαγώνιο του ορατού πλαισίου. Ετσι, το ορατό πλαίσιο μιας οθόνης υγρών κρυστάλλων 15 ιντσών ισοδυναμεί, σε γενικές γραμμές, με το ορατό πλαίσιο που προσφέρει μια οθόνη καθοδικού σωλήνα 17 ιντσών. Στη συνέχεια, θα εστιάσουμε την προσοχή μας στις οθόνες 15", οι οποίες προσφέρουν αρκετά καλή σχέση κόστους-απόδοσης.





ΠΡΟΪΟΝΤΑ

Το μοντέλο Flexscan L365 της Eizo είναι μία ιδιαίτερα λειτουργική συσκευή, που φιλοδοξεί να εδραιώσει την κυριαρχία της ιαπωνικής εταιρείας στην αγορά των οθονών υγρών κρυστάλλων. Ο εκπληκτικός χρόνος απόκρισης των 25ms που προσφέρει την καθιστά ιδανικό σύντροφο για τον gamer, ενώ και οι τιμές των μέγιστων γωνιών θέασης εντοπίζονται σε εξαιρετικά επίπεδα (160ο οριζ. και 150ο κατακ.), παρόλο που η χρησιμοποιούμενη τεχνολογία είναι η οικονομική TN+Film. Η σύνδεση με τον υπολογιστή μπορεί να επιτευχθεί μέσω αναλογικού ή ψηφιακού interface, καθώς η συσκευή είναι εφοδιασμένη με εισόδους DVI και D-Sub. Η οθόνη φέρει ενσωματωμένο σύστημα ηχείων, γεγονός που αφ' ενός συμβάλλει στην εξοικονόμηση πολύτιμου χώρου, αφ' ετέρου προσδίδει στο μοντέλο multimedia χαρακτήρα. Η μέγιστη ανάλυση περιορίζεται στα 1.024x768, ενώ η απόδοση των χρωμάτων ικανοποιεί, αλλά δεν εντυπωσιάζει. Συγκεκριμένα, αν και η απεικόνιση των χρωμάτων που βρίσκονται στην περιοχή του μαύρου είναι ιδιαίτερα ακριβής, κάτι που οφείλεται, σε μεγάλο βαθμό, στην εκπληκτική τιμή του λόγου κοντράστ της συσκευής (450:1), υπάρχουν περιπτώσεις που η παράσταση "ανοιχτών" χρωματισμών δεν είναι η καλύτερη δυνατή. Η L365 κοστίζει €802, τιμή που κρίνεται λογική με βάση τα προσφερόμενα χαρακτηριστικά.

Η παρουσία της Sony στο χώρο των επίπεδων οθονών είναι ιδιαίτερα αξιόλογη, μια και τα μοντέλα της καλύπτουν ένα ευρύ οικονομικό και ποιοτικό φάσμα. Η οικονομικότερη πρόταση της εταιρείας φέρει την κωδική ονομασία SDM-S51 και κοστίζει μόλις €651, προσφέροντας πολύ καλή ποιότητα κατασκευής αλλά λιτά χαρακτηριστικά. Διαθέτει (όπως, άλλωστε, όλα τα μοντέλα της Sony που θα δούμε στην παρούσα ενότητα) ορατό πλαίσιο 15,1 ιντσών και προσφέρει ομοιογενείς επιδόσεις, οι οποίες μπορεί να μην την τοποθετούν κοντά στην κορυφή, συνδυαζόμενες, όμως, με την προσιτή τιμή στην οποία διατίθεται η συσκευή, την καθιστούν μια συμφέρουσα πρόταση. Αξιος λόγου είναι ο αρκετά ικανοποιητικός χρόνος απόκρισης της SDM-S51, που εντοπίζεται στα 30ms. Δίδοντας €124 επιπλέον, ο χρήστης μπορεί να προμηθευτεί το μοντέλο SDM-M51. Η ύπαρξη ηχείων στο πρόσθιο τμήμα της οθόνης συντελεί στην οπτική διαφοροποίησή της από τη φθηνότερη S51 και το καλαίσθητο design δελεάζει τον υποψήφιο αγοραστή. Εντούτοις, η εκτίμηση των επιδόσεων της συσκευής μαρτυρά την ηλικία της: Με χρόνο απόκρισης 50ms, η M51 κρίνεται ακατάλληλη για παιχνίδια δράσης, ενώ η χρωματική απόδοση, αν και ικανοποιεί σε γενικές γραμμές, παρουσιάζει ατέλειες κατά την απεικόνιση φωτεινών χρωμάτων. Ενα σκαλί ψηλότερα στην κλίμακα της σειράς των οθονών της Sony συναντάμε το μοντέλο SDM-N50R, το οποίο απευθύνεται στους απαιτητικούς. Το πάχος του, που είναι μόλις 13 χιλιοστά, καθώς και ο ενσωματωμένος αισθητήρας, που αναλαμβάνει τον αυτόματο καθορισμό της φωτεινότητας με βάση τις συνθήκες φωτισμού του εκάστοτε χώρου, μεταφέρουν στο χρήστη την άποψη της Sony για τη μελλοντική πορεία των συσκευών της εξεταζόμενης κατηγορίας. Ωστόσο, το υψηλό κόστος της οθόνης (€1.264) αναμένεται να στρέψει την πλειονότητα των καταναλωτών προς άλλη κατεύθυνση.

Η Hercules είναι μία εταιρεία ιδιαίτερα προσφιλής στους φίλους των επιταχυντών 3D, έχοντας παρουσιάσει, κατά καιρούς, κορυφαίες κάρτες γραφικών. Το μοντέλο ProphetView 720 σηματοδοτεί την είσοδο της γνωστής κατασκευάστριας στο χώρο των οθονών τεχνολογίας υγρών κρυστάλλων. Η διαστημική εμφάνιση της συσκευής (με το μπλε χρώμα να κυριαρχεί, ως συνήθως) αναμένεται να εντυπωσιάσει το χρήστη, αποσπώντας του την προσοχή από τη μελέτη των τεχνικών χαρακτηριστικών. Τόσο ο λόγος του κοντράστ όσο και ο χρόνος απόκρισης κυμαίνονται σε μέτρια επίπεδα, αλλά, από την άλλη πλευρά, η φωτεινότητα είναι ικανοποιητική και οι μέγιστες γωνίες θέασης κρίνονται επαρκείς. Συνολικά, η οθόνη της Hercules αποτελεί μία αμφιλεγόμενη πρόταση, που, πάντως, δεν θα απογοητεύσει τον υποψήφιο αγοραστή, κυρίως λόγω της προσιτής τιμής στην οποία διατίθεται (€606).

Η φινλανδική Nokia πούλησε, πριν από μερικούς μήνες, το τμήμα παραγωγής οθονών της στη Viewsonic. Ετσι, τα μοντέλα της εταιρείας που εντοπίζονται στην αγορά δεν βρίσκονται στην αιχμή της τεχνολογίας, αν και διακρίνονται για την κορυφαία ποιότητα κατασκευής τους, σήμα κατατεθέν της Nokia. Η οθόνη 510L διαθέτει ορατό πλαίσιο 15 ιντσών και αποτελεί μια αξιόπιστη πρόταση, που προσφέρει κορυφαία χρωματική απόδοση, αλλά τυπικές πλέον επιδόσεις στους τομείς της φωτεινότητας και του λόγου του κοντράστ. Επιπλέον, ο χρόνος απόκρισης (40ms) δεν αναμένεται να εντυπωσιάσει τον gamer, ο οποίος, πάντως, δεν πρόκειται να συναντήσει ιδιαίτερα προβλήματα. Από την άλλη πλευρά, οι επιδόσεις της 510L στις εφαρμογές γραφείου είναι αξιόλογες και αναμένεται να ικανοποιήσουν τον επαγγελματία, ο οποίος, βέβαια, θα κληθεί να δαπανήσει €716 για να την αποκτήσει. Η δεύτερη οθόνη της Nokia που είναι δυνατόν να βρεθεί στην ελληνική αγορά φέρει την κωδική ονομασία 530L. Το ορατό πλαίσιο είναι ελαφρώς μεγαλύτερο από το αντίστοιχο του ανωτέρω μοντέλου, ενώ και η προσφερόμενη φωτεινότητα κινείται σε υψηλότερα επίπεδα. Επιπλέον, η εν λόγω οθόνη φέρει ενσωματωμένα ηχεία και διαθέτει, εκτός από την καθιερωμένη αναλογική είσοδο και ψηφιακή, η οποία, πάντως, ακολουθεί το πρότυπο P&D-D, αντί του συνηθέστερα απαντώμενου DVI. Κοστίζει €798, τιμή που κρίνεται μάλλον υψηλή, αν λάβουμε υπόψη την ηλικία της συσκευής.



Η Iiyama τείνει να εξελιχθεί σε μία από τις κορυφαίες κατασκευάστριες οθονών. Η στρατηγική της εταιρείας συνοψίζεται στην παρουσίαση οικονομικών μοντέλων, τα οποία παρέχουν, παράλληλα, αξιόλογες επιδόσεις. Η συσκευή AX3816U, ωστόσο, δείχνει να ξεφεύγει από τον ανωτέρω κανόνα, εξαιτίας των φτωχών τεχνικών χαρακτηριστι-



κών της, τα οποία παραπέμπουν στις προηγούμενες γενιές οθονών υγρών κρυστάλλων. Ετσι, ο λόγος του κοντράστ είναι απρόσμενα ανεπαρκής (200:1!), ενώ το ίδιο συμβαίνει με τη φωτεινότητα (200cd/m2). Ο χρόνος απόκρισης εντοπίζεται στα 50ms και ολοκληρώνει τη μέτρια εικόνα της συσκευής. Βέβαια, η χρωματική απόδοση είναι εξαιρετική, αποκαλύπτοντας τις δυνατότητες και την ποιότητα της Iiyama, όμως το στοιχείο αυτό δεν δείχνει ικανό από μόνο του να κεντρίσει το ενδιαφέρον των καταναλωτών. Η τιμή της AX3816U ανέρχεται στα €480 και είναι, βέβαια, εξαιρετικά χαμηλή, αλλά βρίσκεται σε πλήρη αντιστοιχία με τις προσφερόμενες επιδόσεις. Η οθόνη AX3819, από την άλλη πλευρά, φαίνεται να αντιστρέφει τις αρνητικές εντυπώσεις που δημιούργησε η προκάτοχός της, παρουσιάζοντας σαφώς βελτιωμένες επιδόσεις και διατηρώντας, ταυτόχρονα, την απόδοση των χρωμάτων σε υψηλά επίπεδα. Συγκεκριμένα, ο χρόνος απόκρισης είναι μόνο 30ms και ο λόγος του κοντράστ εντοπίζεται, πλέον, στα 300:1. Τα χαρακτηριστικά αυτά καθιστούν την AX3819 μια ιδιαίτερα ελκυστική πρόταση, η οποία διατίθεται σε συμφέρουσα τιμή (€670). Ο χρήστης που αναζητά ακόμα υψηλότερες επιδόσεις, μπορεί να στραφεί στο μοντέλο AX3835. Εδώ ο χρόνος απόκρισης πέφτει στα 25ms και ο λόγος του κοντράστ στα επίπεδα 400:1, επιδόσεις που τοποθετούν την οθόνη σε περίοπτη θέση ανάμεσα στα μοντέλα της κατηγορίας της. Φυσικά, η παρουσία της ψηφιακής εισόδου DVI, δίπλα στην κλασική D-Sub, είναι δεδομένη, ενώ ο καταναλωτής έχει τη δυνατότητα να προμηθευτεί μια ειδική έκδοση της AX3835, η οποία διαθέτει ενσωματωμένα ηχεία. Το κόστος της συσκευής εντοπίζεται στα €789 και θεωρείται ιδιαίτερα ικανοποιητικό, αν λάβουμε υπόψη τα εξαιρετικά προσφερόμενα χαρακτηριστικά.

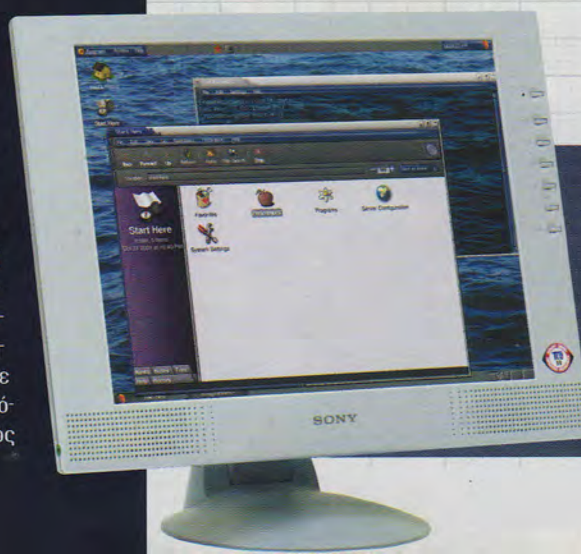
Η ισορροπία κόστους και απόδοσης αποτελεί πρωτεύον χαρακτηριστικό της φιλοσοφίας της Philips. Η ποιότητα κατασκευής των οθονών της εταιρείας είναι αρκετά καλή, ενώ οι επιδόσεις τους υπερβαίνουν το μέσο όρο. Στο χώρο των οθονών υγρού κρυστάλλου με διαγώνιο 15 ιντσών η Philips έχει να επιδείξει αρκετά αξιόλογα μοντέλα, ωστόσο, θα εστιάσουμε την προσοχή μας στο Brilliance 150P2, κυρίως λόγω των ισορροπημένων χαρακτηριστικών του. Τα χρώματα αποδίδονται με μεγάλη ακρίβεια και η φωτεινότητα είναι, κατά γενική ομολογία, ικανοποιητική (250cd/m²). Μεγάλο πλεονέκτημα της συσκευής σε σχέση με τον ανταγωνισμό αποτελούν οι γωνίες θέασης (160° οριζ. και 160° κατακ.). Μόνο οι οθόνες που ενσωματώνουν είτε την τεχνολογία MVA είτε την S-IPS είναι σε θέση να συναγωνιστούν την 150P2 στον εν λόγω τομέα και δίδεται η εντύπωση ότι οι τεχνικοί της Philips εκμεταλλεύτηκαν στο έπακρο την τεχνική TN+Film... Μοναδική παραφωνία στη συνολικά ικανοποιητική εικόνα του μοντέλου αποτελεί ο μεγάλος χρόνος απόκρισης (45ms), ο οποίος θα απογοητεύσει τους φίλους των video games. Συμπερασματικά, η οθόνη 150P2 είναι μια καλή επιλογή για τους χρήστες που ασχολούνται με εφαρμογές γραφείου, αν και η τιμή της, που ανέρχεται στα €794, την κατατάσσει στις "ακριβές" λύσεις, με βάση, πάντα, τα προσφερόμενα χαρακτηριστικά.

Το μοντέλο Multisync 1550V της NEC φιλοδοξεί να πρωταγωνιστήσει στην αγορά των οθονών τύπου LCD, αφού έχει να επιδείξει αξιόμαχα τεχνικά χαρακτηριστικά, ενώ διατίθεται σε προσιτή τιμή. Ο χρόνος απόκρισης της συσκευής είναι πολύ καλός (30ms) και η απόδοση των χρωμάτων δεν αναμένεται να προβληματίσει το χρήστη, αν και η απεικόνιση των φωτεινών χρωματισμών στερείται ακρίβειας σε αρκετές περιπτώσεις. Οι τυπικές, για οθόνη που ενσωματώνει την τεχνολογία TN+Film, προσφερόμενες επιδόσεις της συσκευής στους τομείς της φωτεινότητας και του λόγου του κοντράστ καλύπτουν τις ανάγκες της πλειονότητας των καταναλωτών και η προσιτή τιμή πώλησής της, που εντοπίζεται στα €640, την καθιστούν μια τίμια πρόταση. Ο χρήστης που θα θελήσει να επενδύσει στο εν λόγω μοντέλο θα πρέπει, πάντως, να είναι ιδιαίτερα προσεκτικός, μια και η NEC παράγει μια οθόνη που διαθέτει παρεμφερή ονομασία, αλλά εντελώς διαφορετικά χαρακτηριστικά. Πρόκειται για την 1550X, η βασική διαφοροποίηση της οποίας είναι η χρησιμοποίηση της τεχνολογίας S-IPS στη θέση της παραδοσιακής TN+Film. Τούτο έχει ως αποτέλεσμα τη διεύρυνση των γωνιών θέασης (170° οριζ. και 170° κατακ.), αλλά και την ανεπιθύμητη αύξηση του χρόνου απόκρισης, ο οποίος πλέον εντοπίζεται στα 35ms. Η 1550X επιδεικνύει αξιοθαύμαστη ακρίβεια στην απεικόνιση των σκούρων χρωμάτων, ενώ η φωτεινότητα που προσφέρει ικανοποιεί σε γενικές γραμμές. Στα €838, η πρόταση της NEC θεωρείται ελαφρώς υπερτιμημένη.

Οι τιμές που αναφέρονται στο άρθρο αποτελούν ενδεικτικές καταστημάτων και περιλαμβάνουν ΦΠΑ 18%.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Παρά τη σημαντική μείωση στις τιμές τους, οι οθόνες τύπου LCD δεν μπορούν ακόμα να... κοιτάξουν στα μάτια τις CRT. Αξιοσημείωτο είναι το γεγονός ότι, ακόμα και τα ποιοτικότερα μοντέλα της παρουσίασης, εμφανίζουν σημαντικά μειονεκτήματα. Αν και η επένδυση σε κάποια οθόνη υγρών κρυστάλλων κρίνεται επιβεβλημένη για τον επαγγελματία, ο οποίος ασχολείται κυρίως με εφαρμογές γραφείου, ο gamer θα πρέπει να αγνοήσει τις σειρήνες του marketing και να εμμείνει στη σιγουριά μιας ποιοτικής οθόνης καθοδικού σωλήνα.



Troubleshooter

ΚΑΘΗΜΕΡΙΝΑ ΠΡΟΒΛΗ

Καθημερινά καταφθάνουν στη σύνταξη του περιοδικού δεκάδες γράμματα και e-mails, όπου ζητάτε τις συμβουλές μας σχετικά με τα προβλήματα που αντιμετωπίζετε με τον υπολογιστή σας. Κατ' αρχάς, θα θέλαμε να σας ευχαριστήσουμε για τα καλά σας λόγια και για την εμπιστοσύνη σας. Προσπαθούμε κάθε φορά να κάνουμε το καλύτερο δυνατό, καλύπτοντας ένα μεγάλο φάσμα των αποριών σας με έγκυρες απαντήσεις. Πολλές από τις ερωτήσεις σας αναφέρονται σε μικρά και μεγάλα προβλήματα που παρουσιάζουν τα Windows και κυρίως τα XP, ενώ πολλοί, μάλλον επηρεασμένοι από το "Do It Yourself" του τεύχους 150, ψάχνετε για λύσεις μερικής αναβάθμισης, προσπαθώντας να κάνετε ό,τι καλύτερο με το παλιό σύστημά σας, χωρίς να μπείτε σε πολλά έξοδα.

του Dr. PCM
trouble@pcmaster.gr

Είναι γεγονός ότι οι απαιτήσεις των Windows XP και των καινούριων παιχνιδιών κάνουν επιτακτική την ενίσχυση των συστημάτων σε νευραλγικά σημεία, όπως η μνήμη, η ταχύτητα αλλά και τα υποσυστήματα γραφικών. Πολλοί συντάκτες του περιοδικού μας ομολογούν πως περιμένουν την κυκλοφορία παιχνιδιών, όπως το Unreal 2 και το Unreal Tournament 2003, για να προχωρήσουν στις ιδανικές αναβαθμίσεις για τα μηχανήματά τους. Αυτό που σας συνιστούμε είναι να προγραμματίσετε τις αγορές σας, βασιζόμενοι πρώτα στις ανάγκες σας και έπειτα στις οικονομικές δυνατότητές σας.

Οσοι ασχολούνται με το ευγενές "άθλημα" του overclocking, τις περισσότερες φορές υπερχρονίζουν το FSB και όχι τον πολλαπλασιαστή.

"ΑΣΠΡΟΜΑΥΡΑ" DVDs



Αγαπητό "PC Master", θα ήθελα να μου λύσετε κάποιες απορίες. Εχω μία σχετικά παλιά motherboard της Amax και συγκεκριμένα το μοντέλο BX-440B, το οποίο είναι τύπου Slot 1 και υποστηρίζει Pentium 2 και Celeron. Στην ιστοσελίδα της εταιρείας, όπου είναι διαθέσιμα τα BIOS updates για τη motherboard μου, αναφέρεται πως αυτή μπορεί να δεχτεί και Pentium III. Μπορώ να βάλω μέχρι P3 700E και Celeron 700. Θα μπορέσω να βρω τέτοιους επεξεργαστές σήμερα; Κάτι ακόμα που δεν καταλαβαίνω είναι πώς, ενώ τα DIP switches της motherboard είναι ρυθμισμένα στην τιμή multiplier 5x και FSB 66MHz, ο Celeron 400 που έχω αναγνωρίζεται με τη σωστή ταχύτητα από τα Windows και τα άλλα προγράμματα; Επίσης, έχω μία απορία σχετικά με την κάρτα γραφικών μου. Εχω μία Savage 3D 8MB, που έχει έξοδο για τηλεόραση, και χρησιμοποιώ ένα καλώδιο με βύσμα S-Video, που καταλήγει σε Scart. Το αποτέλεσμα είναι να βλέπω ασπρόμαυρα την οθόνη της τηλεόρασης. Τέλος, αν αγοράσω έναν δίσκο ATA100 στις 7.200 στροφές και τον δουλεύω σε ATA33, θα μειωθούν πολύ οι επιδόσεις του;

Ευχαριστώ,

Γιώργος Γαστεράτος

(gng100@hotmail.com)



Φίλε μου Γιώργο,

Εφόσον έχεις ελέγξει σωστά το μοντέλο της motherboard σου σχετικά με τα όσα γράφονται στη σελίδα της κατασκευάστριας

ΜΑΤΑ ΣΤΑ WINDOWS

εταιρείας, τότε δεν υπάρχει λόγος να μην μπορείς να αναβαθμίσεις τον υπολογιστή σου. Θεωρητικά, η motherboard σου θα μπορούσε να δεχτεί επεξεργαστή ακόμα και μεγαλύτερο των 700MHz, αφού, αν οι πληροφορίες που έχεις είναι σωστές, ο Celeron 700 που δέχεται η motherboard σου λειτουργεί στα 10,5x66MHz = 700MHz, δεν υπάρχει λόγος να μη λειτουργεί και στα 10,5x100MHz = 1.050MHz! Οπότε ίσως πρέπει να το ψάξεις λίγο περισσότερο, προτού κάνεις οτιδήποτε. Πάντως, θα χρειαστείς και κάποιο converter, καθώς οι Pentium 3 και Celeron που μπορείς να βρεις, είναι σε socket και όχι σε slot φόρμα (βλ. το "Do It Yourself" του τεύχους 150 για περισσότερες πληροφορίες). Κάνε μια βόλτα στα μαγαζιά και ρίξε μια ματιά και στις αγορές μεταχειρισμένων, σίγουρα θα βρεις ό,τι επιθυμείς.

Οσον αφορά, τώρα, στην ταχύτητα του Celeron 400, λες πως, σύμφωνα με τις ρυθμίσεις, αυτός θα έπρεπε να τρέχει στα 333MHz (5x66MHz). Αυτό θα ίσχυε, αν η Intel δεν κλείδωνε τους πολλαπλασιαστές των επεξεργαστών της. Και 1x να τον βάλεις, πάλι στα 400MHz (6x66MHz) θα τον αναγνωρίζει, κατ' αρχάς, το BIOS. Γι' αυτόν το λόγο όσοι κάνουν overclocking, δεν πειράζουν τον πολλαπλασιαστή, αλλά το FSB. Δοκίμασε να σετάρεις τα dip switches (ή το BIOS), ώστε ο επεξεργαστής σου να τρέχει στα 6x75MHz, και τα ξαναλέμε!

Στην κάρτα σου τώρα. Λογικά, μαζί με τους drivers θα πρέπει να έχεις εγκαταστήσει και ένα πρόγραμμα ελέγχου του TV-Out. Μόνο μέσα από αυτό μπορείς να κάνεις τις ρυθμίσεις της τηλεόρασης. Δες αν είναι εγκατεστημένο και ρυθμισμένο σωστά. (Φρόντισε π.χ. η έξοδος να μην είναι NTSC αλλά PAL/SECAM.) Πάντως, προτείνουμε να χρησιμοποιήσεις το utility του μήνα από το τεύχος 152.



Το TV Tool είναι ένα χρησιμότατο εργαλείο ελέγχου της λειτουργίας TV-Out καρτών γραφικών.

Τέλος, όσον αφορά στο δίσκο, λογικό είναι αυτός να αποδίδει θεωρητικά μόλις το 1/3 των επιδόσεων του, χωρίς αυτό να σημαίνει πως θα είναι αργός. Μπορείς να βάλεις κάποια ATA100 PCI κάρτα και να τον συνδέσεις εκεί.

Η ΜΟΥΣΙΚΗ ΤΥΡΑΝΝΙΑ ΤΩΝ XP



Αγαπητό "PC Master", Είχα βάλει τα Windows XP στον υπολογιστή μου, αργότερα, όμως, τα έβγαλα λόγω χαμηλής ταχύτητας του Η/Υ μου (έχω έναν P3 στα 450MHz, 128MB RAM, Diamond Viper TNT2 Ultra 32MB και 9,6GB σκληρό δίσκο). Αφού τα έβγαλα και εγκατέστησα πάλι τα Windows 98 SE, όλα λειτούργησαν τέλεια. Να, όμως, που προέκυψε ένα πρόβλημα. Εχω δύο σκληρούς δίσκους, εκ των οποίων ο ένας μετρά 8,4GB και ο άλλος 1,2GB. Ως φιλόμουσος, το μικρό δίσκο τον έχω για την αποθήκευση μουσικών αρχείων (wma, MP3). Ανοιξα, λοιπόν, ένα από τα



ΧΡΗΣΙΜΗ ΣΥΜΒΟΥΛΗ

Ο υπολογιστής δεν bootάρει!

Υπάρχουν πολλές περιπτώσεις όπου ο υπολογιστής αρνείται πεισματικά να ανάψει! Πριν να σας πιάσει πανικός, κάντε μερικούς ελέγχους που μπορεί να λύσουν "αναίμακτα" το πρόβλημα. Βεβαιωθείτε ότι όντως δεν bootάρει. Μήπως είναι κλειστή η οθόνη; Μήπως έχει αποσυνδεθεί το καλώδιό της από την κάρτα γραφικών; Βεβαιωθείτε ότι η οθόνη είναι καλά συνδεδεμένη, πιέστε δυνατά τα καλώδια τροφοδοσίας στη θέση τους στο tower αλλά και στην πρίζα. Υπάρχει, ακόμα, περίπτωση να έχει προκληθεί κάποιο μικρό βραχυκύκλωμα στο πολύπριζο που πιθανώς χρησιμοποιείτε, γι' αυτό βγάλτε από αυτό όλες τις τροφοδοτούμενες συσκευές, αλλάξτε πρίζα τροφοδοσίας (ή συνδέστε τον απευθείας στην πρίζα του τοίχου) του υπολογιστή και ανάψτε τον ξανά. Είναι πολύ πιθανό η τάση να μην είναι επαρκής ώστε να μπορεί να τροφοδοτεί πολλές συσκευές ταυτόχρονα. Συχνά, αλλάζοντας πρίζα στον υπολογιστή, αυτός δουλεύει κανονικά. Τα φθηνά πολύπριζα δεν χαρακτηρίζονται από την ποιότητά τους, οπότε δεν είναι απίθανο κάποιες από τις πρίζες τους να μη λειτουργούν κανονικά έπειτα από κάποιο χρονικό διάστημα.

Αν ο υπολογιστής φαίνεται να δέχεται ρεύμα (ανάβουν τα λαμπάκια, οι ανεμιστήρες, ίσως και οι δίσκοι), αλλά δεν bootάρει, περιμένετε για κάποιον προειδοποιητικό ήχο. Αν δεν ακούτε τίποτα, ελέγξτε αν ο speaker είναι συνδεδεμένος σωστά. Μόλις ακούσετε τον προειδοποιητικό ήχο, ανατρέξτε στις σελίδες αντιμετώπισης των προβλημάτων του manual της motherboard σας. Εκεί, εντοπίστε τον ήχο που ακούσατε (αν είναι μακρόσυρτος, ένα απλό "μπιπ" ή πολλά επαναλαμβανόμενα) και άρα και το πρόβλημα που τον προκαλεί. Βγάλτε και ξαναβάλτε αντίστοιχα το υποσύστημα που δείχνει να μη λειτουργεί στη motherboard. Αν είναι η μνήμη, βάλτε την σε άλλο υποδοχέα. Είστε έτοιμοι να επανεκκινήσετε!

Πάντως, σε γενικές γραμμές, τα πιο συνηθισμένα προβλήματα είναι: τροφοδοτικό (ιδιαίτερα τώρα το καλοκαίρι), μνήμη και κάρτα γραφικών.



ΣΤΑ ΓΡΗΓΟΡΑ

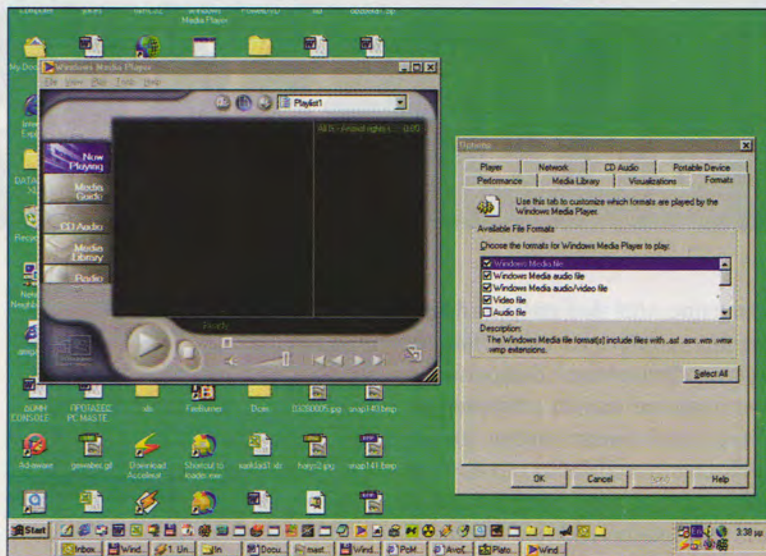
Τι είναι το "AGP Aperture size" στις ρυθμίσεις του BIOS; (valiant69@otenet.gr)

Σε αυτήν τη ρύθμιση καθορίζει κανείς πόσο χώρο μπορεί να χρησιμοποιεί η κάρτα γραφικών από τη μνήμη RAM του υπολογιστή. Θέτουμε ως τιμή πάντα το μισό της μνήμης που διαθέτουμε, αν δηλαδή έχουμε 256MB, θέτουμε τα 128MB. Μην περιμένετε, πάντως, να έχετε τεράστιες αυξήσεις ταχύτητας. Σχεδόν κανένα παιχνίδι δεν υποστηρίζει αυτή τη δυνατότητα αποθήκευσης δεδομένων.

wma αρχεία και αντί να μου ανοίξει κάποιο player, μου άνοιξε ο Internet Explorer! Τα MP3 άνοιγαν κανονικά, ενώ η αποκορύφωση ήρθε όταν δοκίμασα να ανοίξω ένα τραγούδι με κάποιο player. Πάλι άνοιγε το IE! Εχω απελπιστεί και δεν ξέρω τι να κάνω. Εχω περίπου 90 τραγούδια σε μορφή wma και αν τα χάσω, νομίζω ότι θα τρελαθώ. Δοκίμασα τα πάντα και το μόνο που μου μένει πλέον είναι η συμβουλή σου. Please help me, help me!

Με εκτίμηση,

Γάκος Σεραφείμ



Στις ρυθμίσεις του Media Player των Windows μπορείτε να κάνετε τα απαραίτητα associations για την καλή συνεργασία του με διάφορους τύπους media.



Αγαπητέ Σεραφείμ,

Το πρόβλημά σου πρέπει να οφείλεται σε associations. Κάθε προέκταση αρχεί-

ΚΑΙ ΠΑΛΙ ΜΠΛΕ ΟΘΟΝΗ



Αγαπητό περιοδικό,

Είμαι ένας σχετικά νέος αναγνώστης σας, που έχει μείνει έκπληκτος με τη δουλειά που κάνετε και την ποιότητα του περιοδικού σας. Θα ήθελα, αν είναι δυνατόν, να με βοηθήσετε σε κάποια προβλήματα που αντιμετωπίζω.

Κατ' αρχάς, ο υπολογιστής μου δεν κλείνει. Μόλις πατάω "Τερματισμός της λειτουργίας", βλέπω λίγο μετά μία μπλε οθόνη με το μήνυμα: "Παρουσιάστηκε μία ανεπανόρθωτη εξαίρεση 0E στο 0028:C14BCA75 του Vxd". Εχω εφαρμόσει και τις δύο επιλογές που μου δίνονται στην μπλε οθόνη, αλλά δεν γίνεται τίποτα. Το άλλο πρόβλημα που αντιμετωπίζω απαντάται στην ανασυγκρότηση δίσκων και στον έλεγχο σφαλμάτων. Ενώ η διαδικασία ξεκινάει κανονικά, λίγο αργότερα ξαναρχίζει από την αρχή και αυτό γίνεται συνεχώς, χωρίς να μπορεί να ολοκληρωθεί. Τι να κάνω;

Σας ευχαριστώ εκ των προτέρων για τη βοήθειά σας.

Φιλόπουλος Δημήτρης





Δημήτρη,

Αρχικά, σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια. Οσον αφορά στο πρώτο πρόβλημά σου (υποθέτουμε ότι έχεις Windows 98 ή ME), αυτό προκλήθηκε πιθανότατα από κάποια εκκίνηση (ή ακόμα και διαδικασία εγκατάστασης) που δεν ολοκληρώθηκε. Τα Vxd είναι πολύ ευαίσθητα, μια και είναι αρχεία εκκίνησης. Αν διαθέτεις τα Norton Utilities, μπορείς να ελπίζεις ότι το Win Doctor ή το System Doctor που διαθέτουν θα μπορέσει να εντοπίσει το σφάλμα και να το διορθώσει. Αν, πάλι, δεν διαθέτεις τα Norton Utilities, υπάρχουν μερικά πράγματα που μπορείς να δοκιμάσεις. Τα ίδια τα Windows προσφέρουν ένα πολύ χρήσιμο εργαλείο για τον έλεγχο του συστήματός σου: το System Information (θα το βρεις στο menu Start›Programs›Accessories›System Tools). Αντίθετα απ' ό,τι δηλώνει το όνομά του, το πρόγραμμα αυτό (ή, καλύτερα, η συλλογή προγραμμάτων) δεν εμφανίζει απλώς πληροφορίες για τον υπολογιστή σου, αλλά σε βοηθά να λύσεις και κάποια προβλήματα. Από τις λειτουργίες που προσφέρει, αυτή που ενδιαφέρει περισσότερο στη συγκεκριμένη περίπτωση είναι η "Ελεγχος Αρχείων Συστήματος" (System File Checker), η οποία βρίσκεται στο menu "Εργαλεία" (Tools). Το πρόγραμμα αυτό ελέγχει τα σημαντικά αρχεία των Windows και σε ειδοποιεί αν κάποιο από αυτά είναι αλλαγμένο ή κατεστραμμένο.

ου, όπως .txt, .doc, .mp3, .wma κ.λπ., θα πρέπει να έχει πρώτα συσχετιστεί (associate) με κάποιο πρόγραμμα έτσι ώστε να μπορέσει να εκτελεστεί σωστά. Είναι πιθανόν ότι με την αλλαγή του λειτουργικού συστήματος τα associations, που ήταν δηλωμένα για το format .wma, δεν υπάρχουν πια, με αποτέλεσμα να χρησιμοποιείται -για κάποιον ανεξήγητο λόγο- ο Internet Explorer (ας μην ξεχνάμε ότι το format .wma δημιουργήθηκε από τη Microsoft). Θα πρέπει, λοιπόν, να ξαναδηλώσεις τα σωστά associations για το .wma και αυτό μπορεί να γίνει μέσα από τον player που χρησιμοποιείς. Αν χρησιμοποιείς τον Windows Media Player, πήγαινε στο menu Tools› Options και από την καρτέλα που εμφανίζεται επίλεξε το tab "File Types". Στη λίστα που υπάρχει εδώ ενεργοποίησε το check box που υπάρχει δίπλα στην επιλογή "Windows Media Audio File" και πάτησε OK για να ενεργοποιηθούν οι αλλαγές. Αν χρησιμοποιείς το WinAmp, θα πρέπει να πας αντίστοιχα στο menu Options›Preferences›Setup› File Types.

ΟΣΑ ΔΕΝ ΦΤΑΝΕΙ Η VOODOO...



Αγαπητό "PC Master", Λέω να πρωτοτυπήσω και να ξεκινήσω χωρίς το εισαγωγικό "γλείψιμο". Εχω έναν υπολογιστή κάπως παλιό, θα έλεγα. Είναι ένας Pentium 3 στα 800MHz, με 128MB μνήμη, μία Voodoo 5 5500 και τη SoundBlaster PCI 128. Θα ήθελα να βαθμολογήσεις τη σύνθεση αυτή. Επειδή πολλά παιχνίδια που έχω παρουσιάζουν κάποια κολλήματα όταν παίζω, σκέφτηκα να τα δοκιμάσω σε έναν φίλο μου που έχει μία TNT2. Επαθα την πλάκα μου όταν είδα ότι σε εκείνο το σύστημα έπαιζαν μια χαρά. Ετσι, αποφάσισα να αλλάξω κάρτα γραφικών. Επειτα από ελάχιστο

ΣΤΑ ΓΡΗΓΟΡΑ

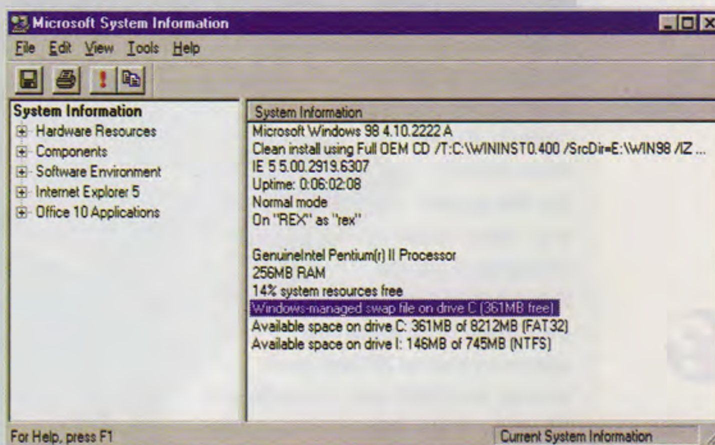
? Σε κάποια CD-ROMs στο πίσω μέρος αναγράφεται στα Jumpers αντί για Master-Slave-Cable Select, ID 0-1-2-3. Τι είναι αυτά; (valiant69@otenet.gr)

! Στους υπολογιστές μπορεί να συνδέσει κανείς CD-ROMs και σκληρούς δίσκους με δύο τρόπους: μέσω του καναλιού IDE, που βρίσκεται είτε στη motherboard είτε σε κάρτα και μέσω του καναλιού SCSI που μπορεί να βρίσκεται είτε στη motherboard είτε σε κάρτα. Προφανώς, το CD-ROM που κοιτάς είναι SCSI (τα ID 0-1-2-3 είναι επιλογές των SCSI συσκευών) και για να λειτουργήσει, χρειάζεται μία επιπλέον κάρτα SCSI controller - εκτός και αν η motherboard που διαθέτεις έχει ενσωματωμένο SCSI controller - κάτι ελάχιστα πιθανό, καθώς αυτές οι motherboards προορίζονται κυρίως για servers.

Αν η λειτουργία αυτή δεν σου λύσει το πρόβλημα, μπορείς να δοκιμάσεις άλλες δύο λειτουργίες που βρίσκονται στο ίδιο menu: τις "Registry Checker" και "Version Conflict Manager", αν και οι πιθανότητες να οφείλεται το πρόβλημά σου σε κατεστραμμένη registry είναι μικρές.

Αν τίποτα από αυτά δεν πετύχει, τότε θα χρειαστεί να επιδοθείς στο... αγαπημένο άθλημα των απανταχού Windows users: την επανεγκατάσταση. Δεν θα κάνεις δηλαδή ούτε format ούτε απεγκατάσταση των Windows. Θα εγκαταστήσεις ξανά τα Windows πάνω από την υπάρχουσα εγκατάσταση. Με τον τρόπο αυτό θα διατηρηθούν οι εγγραφές στη Registry, όλα τα shortcuts στο menu "Εναρξη" και στο desktop και όλοι οι drivers για τις περιφερειακές συσκευές, ενώ τα αρχεία συστήματος των Windows θα "ανανεωθούν".

Το δεύτερο πρόβλημα, τώρα, είναι μάλλον συνηθισμένο - δεν θα το λέγαμε καν πρόβλημα αλλά... bug. Τα δύο αυτά προγράμματα της Microsoft που αναφέρεις, ενοχλούνται αν κάποιο άλλο πρόγραμμα προσπαθήσει να διαβάσει το δίσκο την ίδια στιγμή που αυτά κάνουν τη δική τους δουλειά. Το πρόβλημα είναι ιδιαίτερα έντονο (και ενοχλητικό) στην περίπτωση της Ανασυγκρότησης Δίσκων - μπορεί να αφήσεις το πρόγραμμα για ώρες να δουλεύει και να βρίσκεται στο ίδιο σημείο! Για το λόγο αυτό, πριν να τρέξεις την Ανασυγκρότηση Δίσκων ή τον Ελεγχο Σφαλμάτων, καλό θα ήταν να κλείσεις ΟΛΑ τα υπόλοιπα προγράμματα που τρέχουν στον υπολογιστή σου εκείνη τη στιγμή - ακόμα και το πρόγραμμα Antivirus ή το Windows Messenger, προγράμματα δηλαδή που τρέχουν στο "background". Μία άλλη λύση, αλλά μόνο για το πρόγραμμα Ελεγχος Σφαλμάτων, είναι να το τρέξεις σε περιβάλλον DOS, ώστε να είσαι σίγουρος ότι τίποτα δεν θα το εμποδίσει. Προσοχή, όμως: Δεν αρκεί να ανοίξεις DOS παράθυρο μέσα από τα Windows. Θα πρέπει να κάνεις επανεκκίνηση σε κατάσταση MS-DOS (Restart in MS-DOS mode) και να πληκτρολογήσεις "ScanDisk" στο DOS Prompt (C:\›).





Τα Windows προσφέρουν ένα πολύ χρήσιμο εργαλείο για τον έλεγχο του συστήματός σου: το System Information.

Troubleshooter



Δυστυχώς, η 3dfx δεν κατόρθωσε να κρατήσει την αγορά στο πλευρό της με τις τελευταίας γενιάς κάρτες της. Ως αποτέλεσμα, η εταιρεία έκλεισε, αφήνοντας χωρίς επίσημη υποστήριξη τους πιστούς φίλους της.

ψάξιμο και από προτάσεις φίλων, κατέληξα στις εξής επιλογές: GeForce 2 Ti, GeForce 2 MX400 και Gainward GeForce 3. Οι GeForce 2 Ti και MX400 είναι καλύτερες από τη Voodoo 5; Αν μπορούσατε να κάνετε μια πρόταση παραπλήσια με αυτήν των GeForce, δεν θα ήταν άσχημα. Τα παιχνίδια Dungeon Siege και Jedi Knight 2 θα παίζουν στον υπολογιστή μου χωρίς να αλλάξω κάρτα;

miketirakis@yahoo.com

ΠΟΥ ΠΗΓΕ Ο ATHLON ΜΟΥ;



Αγαπητό περιοδικό,

Είναι η πρώτη φορά που σας γράφω, γι' αυτό, κατ' αρχάς, να σας δώσω συγχαρητήρια για τη στήλη, η οποία πραγματικά έλειπε από το "PC Master". Εχω πάρει εδώ και περίπου δύο μήνες ένα καινούριο σύστημα με Athlon XP 1800+ και motherboard MSI KT7266 Pro 2 RU με 128 DDR SDRAM. Το πρόβλημα είναι ότι μόλις το έφεραν στο μαγαζί που δουλεύω και προσπάθησα να εγκαταστήσω τα WIN98, το σύστημα κολλούσε κατά τη διάρκεια της εγκατάστασης. Ο,τι και να δοκιμάσαμε απέτυχε, μέχρι που επιλέξαμε στο BIOS "Load Bios Defaults". Ως διά μαγείας, όλα λειτούργησαν ρολόι. Πριν από μία εβδομάδα, όμως, θέλησα να εγκαταστήσω τα XP και μπαίνοντας στο BIOS για να επιλέξω "Boot up from Cdrom", όλως τυχαίως είδα ότι το FSB του επεξεργαστή ήταν στα 100MHz, με αποτέλεσμα ο επεξεργαστής μου να αναγνωρίζεται ως 1200άρης! Αμέσως τον ρύθμισα στα 133MHz, τον "είδε" στα 1800+, αλλά κατά την εγκατάσταση των XP και των 98, το σύστημα κόλλησε και πάλι! Οταν πάτησα Load Bios Defaults, είδα το FSB να γίνεται 100MHz και όλα δούλεψαν μέχρι που προσπάθησα ξανά να το ρυθμίσω στα "πραγματικά" 133MHz! Φοβήθηκα μήπως μου είχαν δώσει ελαττωματικό επεξεργαστή, αλλά μετά σκέφτηκα ότι ακόμα και αν επρόκειτο για 1200άρη, θα ήταν αδύνατον να έχει υποστεί τέτοιο overclocking. Επίσης, κατέβασα το τελευταίο BIOS update της MSI αλλά και πάλι τίποτα. Ευχαριστώ για το χώρο που μου διαθέτετε και συνεχίστε με αυτό το ρυθμό. Είστε άπαιχτοι!

Φιλικά,

Μάνθος (madmatg7@hotmail.com)



Φίλε μας,

Πρέπει να ομολογήσουμε πως το πρόβλημά σου μάς μπέρδεψε λίγο. Κάναμε μια μίνι σύσκεψη, από την οποία προέκυψαν πολλές θεωρίες σχετικά με το τι μπορεί να συμβαίνει στον υπολογιστή σου. Αρχικά, έλεγξε αν ο επεξεργαστής σου είναι όντως XP 1800+. Αν όλα ως εδώ είναι OK, η πείρα μας μάς λέει πως πρέπει να έχεις κάποιο πρόβλημα με τη μνήμη. Βεβαιώσου ότι η μνήμη σου είναι DDR 2100 (133MHz) και όχι DDR 1600 (100MHz). Στα advanced options του BIOS πρέπει να θέσεις στο DRAM Clock την επιλογή HCLK +33M, ώστε η ταχύτητά της να ανέβει στα 133MHz. Μόλις ανεβάσεις και τη συχνότητα του επεξεργαστή, τσέκαρε αν το BIOS έχει ρυθμίσει τη σωστή εσωτερική τάση (Volt) γι' αυτόν. Οσο είσαι στο BIOS, έλεγξε τη θερμοκρασία της CPU και περίμενε σε αυτή τη σελίδα για ένα δεκάλεπτο. Δεν είναι απίθανο να μην έχει καλή επαφή το coolerάκι με τη CPU, με συνέπεια αυτή να υπερθερμαίνεται και να κολλάει. Πάντως, αν κάνεις όλα τα προαναφερθέντα και το πρόβλημα παραμένει χωρίς καμία ένδειξη για το τι φταίει, οι περισσότεροι θα στοιχημάτιζαν ότι το σύστημα έχει κακής ποιότητας μνήμη. Κάνε μία δοκιμή με ένα άλλο DIMMάκι και αν και αυτό δεν αποφέρει θετικό αποτέλεσμα, τότε κάποιο βασικό υποσύστημα είναι ελαττωματικό (motherboard, επεξεργαστής...), οπότε καλύτερα να πας τον υπολογιστή σου στο μαγαζί όπου τον αγόρασες και να απαιτήσεις να δώσουν κάποια λύση...

Quiz

Ποιος επεξεργαστής θεωρείται πρόγονος των RISC;

α. Z80
β. 8008
γ. 6502
δ. 8086

➤ Λύση προηγούμενου κουίζ: Η εταιρεία που πρώτη εισήγαγε το γραφικό περιβάλλον ήταν η Xerox

Troubleshooter



Αγαπητέ φίλε,

Το σύστημά σου είναι μια χαρά. Απλώς για την καρτούλα σου, δεν υπάρχει πλέον υποστήριξη σε προγράμματα οδήγησης, αφού η 3dfx αγοράστηκε από την nVIDIA και αυτός είναι ο βασικός λόγος που μπορεί να υπάρχουν κάποιες ασυμβατότητες με κάποια παιχνίδια. Αν δεν θέλεις, λοιπόν, να αλλάξεις κάρτα γραφικών, πρέπει να ψάξεις στο Internet για τους τελευταίους drivers (υπάρχουν και ανεπίσημοι drivers από τρίτους προγραμματιστές) και να τους εγκαταστήσεις. Αν θες οπωσδήποτε να αλλάξεις κάρτα, ξέχνα την MX400 και διάλεξε ανάμεσα σε μία GeForce 2 Ti και μία GeForce 3 Ti200 ή περίμενε λίγο να βγει στα καταστήματα η GeForce 4 Ti 4200 (ό,τι αντέχει η τσέπη σου). Αλλη μία λύση, επίσης αρκετά οικονομική, είναι η ATI 7500, η οποία σε ταχύτητα αναλογεί με αυτήν της GeForce 2 Ti. Τώρα για τα παιχνίδια που ανέφερες, αν βρεις και εγκαταστήσεις νεότερους drivers, δεν νομίζουμε πως θα συναντήσεις προβλήματα.

ΠΩΣ ΑΠΕΝΕΡΓΟΠΟΙΩ ΤΟ PASSWORD ΣΤΟ BIOS;



Αγαπητό "PC Master",

Κατ' αρχάς, θα ήθελα να επισημάνω ότι η στήλη έχει γίνει τέλεια, όπως άλλωστε και όλο το περιοδικό. Εχω μία απορία σχετικά με το Word του Office 2000. Οταν πάω να γράψω με Lucida Handwriting ή με άλλες γραμματοσειρές, μου βγάζει κάτι όπως αυτά... ▮▮▮. Το ξέρω ότι αυτό γίνεται μόνο στα ελληνικά. Υπάρχει τρόπος να λυθεί αυτό το πρόβλημα; Επίσης, ένας φίλος μού έχει ενεργοποιήσει το supervisor password στο BIOS. Πώς μπορώ να τον απενεργοποιήσω; Αυτά και, προπάντων, keep up the good work.

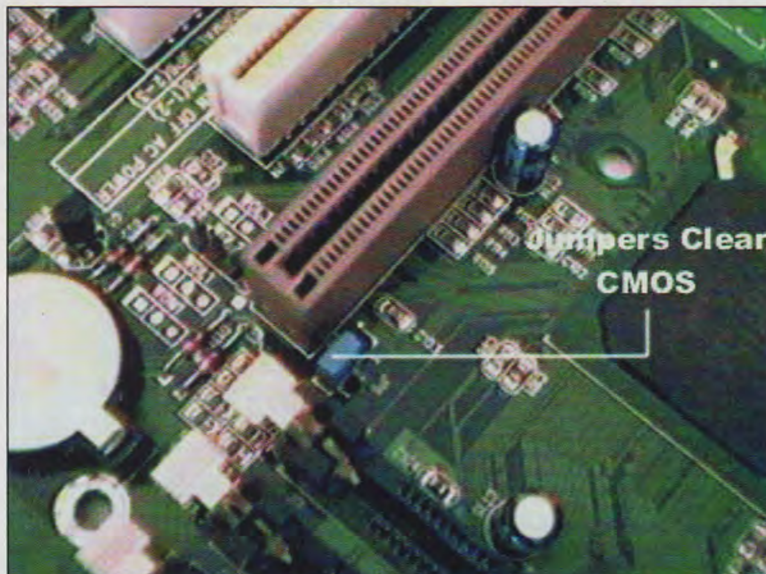
Φωτιάδης Λυκούργος



Αγαπητέ Λυκούργε,

Κάποιες γραμματοσειρές δεν μπορούν να αλλαχθούν ώστε να γράφουν ελληνικά (τα παράπονά σου στη Microsoft). Αυτό που μπορείς να κάνεις είναι να βρεις ένα από τα πολλά CDs που κυκλοφορούν στην αγορά με συλλογές από ελληνικές γραμματοσειρές. Είναι αρκετά μεγάλη η πιθανότητα να βρεις εκεί μία γραμματοσειρά που θα ικανοποιεί. Το supervisor password μπορεί να απενεργοποιηθεί με δύο τρόπους. Κοίτα στο βιβλίο οδηγιών της motherboard που διαθέτει ο υπολογιστής σου και ψάξε να βρεις το jumper με την αναγραφή "clear cmos". Ακολουθείς τις οδηγίες και voilà! Αν για κάποιον λόγο δεν έχεις τις οδηγίες, απλώς εντοπίζεις την μπαταρία που βρίσκεται στη motherboard (μην ψάξεις για μπαταρία που να μοιάζει με αυτές του walkman σου. Εχει κυκλικό σχήμα και αρκετά μικρό μέγεθος), την αφαιρείς για περίπου μισό λεπτό και την ξαναβάζεις στη θέση της. Αυτές οι δύο λύσεις έχουν ως αποτέλεσμα να σβήνονται όλες οι ρυθμίσεις που έχουν γίνει στο BIOS (σε αυτές ανήκει και το supervisor password).

Το supervisor password, καθώς και όλες οι ρυθμίσεις του BIOS, μηδενίζονται με το jumper "clear cmos".



Ολες οι motherboards διαθέτουν το απαραίτητο jumper για το μηδενισμό των ρυθμίσεων του BIOS.

ΣΤΑ ΓΡΗΓΟΡΑ



Πώς μπορώ να προσθέσω λειτουργία chat στην ιστοσελίδα μου;

Συγγνώμη, παιδιά, που απευθύνομαι σε εσάς γι' αυτό το θέμα, αλλά ψάχνω εδώ και καιρό έναν τρόπο να προσθέσω στην ιστοσελίδα μου ένα chat room που να λειτουργεί μέσω του Internet Explorer. Γνωρίζετε αν υπάρχει κάπου ένας τέτοιος κώδικας;
isdninf@otenet.gr

Τέτοιου είδους κώδικες ονομάζονται και Java Applets, είναι εύκολοι στην εισαγωγή τους και δεν θέλουν πολλές ρυθμίσεις. Αυτό που μπορείς να κάνεις είναι να επισκεφτείς τη σελίδα www.freestuff.gr και στο παράθυρο "webmasters" να ψάξεις αυτό που χρειάζεσαι. Ομως, θα χρειαστεί και ένα server-side component, το οποίο πρέπει να εγκατασταθεί στον server στον οποίο φιλοξενείται η σελίδα σου, οπότε πρέπει να συνεννοηθείς πρώτα με τον Administrator.

ΜΙΑ ΚΑΡΤΑ, ΜΑ ΠΟΙΑ ΚΑΡΤΑ;



Κύριοι,

Θα ήθελα, αρχικά, να σας συγχαρώ για το πάρα πολύ καλό περιοδικό που εκδίδετε. Είμαι κάτοχος ενός συστήματος βασισμένου σε motherboard της Intel, με επεξεργαστή στα 466MHz, 40GB HDD, 128MB RAM και μία κάρτα γραφικών Matrox Millennium G200. Θα ήθελα να ρωτήσω ποιες κάρτες γραφικών μπορεί να δεχτεί το σύστημά

Troubleshooter



ΣΤΑ ΓΡΗΓΟΡΑ

Μερικά παιχνίδια 3D δεν λειτουργούν στα Windows XP. Τι κάνω λάθος;
(d300kph@hotmail.com)

Η πρώτη κίνηση που πρέπει να κάνεις είναι να κατεβάσεις και να εγκαταστήσεις τους νεότερους κωδικούς της κάρτας γραφικών σου (συνίστανται οι εκδόσεις που είναι αποκλειστικά για XP, αν υπάρχουν) και μετά να κατεβάσεις όποιο τελευταίο patch μπορείς να βρεις για το παιχνίδι που σε ενδιαφέρει, από τη σελίδα της κατασκευάστριας εταιρείας στο Internet. Αν το παιχνίδι συνεχίζει να μη λειτουργεί (οπότε είναι μάλλον παλιό), δοκίμασε επιπλέον να θέσεις το Compatibility mode σε Windows 98/ME (βρες το .exe του παιχνιδιού και με δεξί κλικ επάνω του επίλεξε από το menu το Properties), καθώς και να απενεργοποιήσεις την επιτάχυνση DirectDraw του DirectX χρησιμοποιώντας το πρόγραμμα DXDiag.exe που βρίσκεται στο directory \WINDOWS\SYSTEM32\.

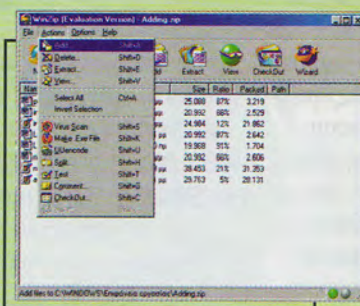
μου, λόγω του περιορισμού που έχει η motherboard μου (AGP 2X). Επίσης, ποιο είδος μνήμης είναι πιο γρήγορο με Pentium 4, το PC800 ή το DDR PC2100;
Σας ευχαριστώ,
Κώστας Βιλανάς
eyfraim@yahoo.com



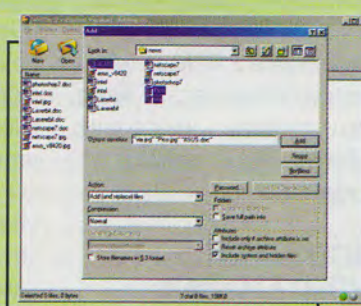
Αγαπητέ Κώστα,
Δεν έχει σημασία τι ταχύτητα έχει η κάρτα που θα αγοράσεις, απλώς δεν θα τρέχει με ταχύτητα 4x αλλά με 2x. Ούτως ή άλλως, δεν θα έβλεπες μεγάλες διαφορές στο σύστημά σου, καθώς ο επεξεργαστής σου θεωρείται πλέον "μικρός" και θα καθυστερούσε την κάρτα. Οσον αφορά στην απορία σου σχετικά με τις μνήμες, είναι γνωστό ότι οι μνήμες RDRAM (η PC800 είναι RDRAM) θεωρούνται ισχυρότερες από τις DDR SDRAM, σε συνεργασία με Pentium 4. Στην πράξη, όμως, η RDRAM υπερτερεί, με διαφορά μόνο στις εφαρμογές που απαιτούν μεγαλύτερο memory bandwidth (εφαρμογές γραφείου, δημιουργία MP3, Internet κ.λπ.). Στα παιχνίδια και στις περισσότερες εφαρμογές οι επιδόσεις τους είναι ισάξιες. Αυτό κάνει την DDR ιδανική, καθώς έχει αξιόλογες επιδόσεις, συν το ότι ένα σύστημα Pentium 4 με DDR είναι αρκετά πιο φθηνό από ένα αντίστοιχο με RDRAM.

ΒΗΜΑ ΒΗΜΑ Πρόσθεση αρχείων στο Winzip. Φτιάξτε self-extracting file!

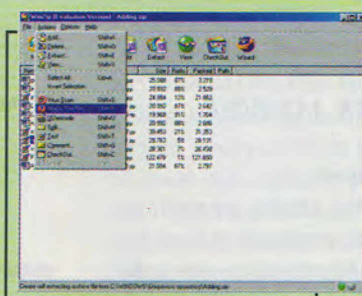
Πολλές φορές είμαστε αναγκασμένοι να συμπιέσουμε αρχεία ώστε να χωρέσουν σε μία δισκέτα ή σε ένα CD. Ελα, όμως, που είμαστε άνθρωποι και ξεχνάμε κάποια αρχεία. Με πολύ απλά βήματα θα σας δείξουμε πώς να προσθέσετε εκ των υστέρων αρχεία σε έναν φάκελο και να φτιάξετε το δικό σας self-extracting αρχείο. Ειδικά το τελευταίο είναι πολύ πρακτικό, αν δεν θέλετε να ανοίγετε συνεχώς το πρόγραμμα για να βάλετε κάπου τα αρχεία.



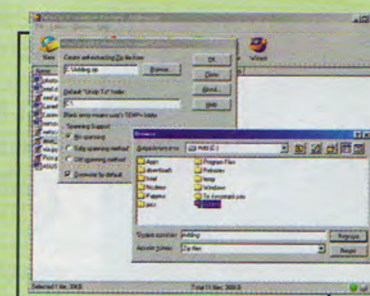
1 **Ανοίξτε το αρχείο zip που θέλετε με την επιλογή Open και στη συνέχεια προσθέστε τα αρχεία που θέλετε με την επιλογή Add. Φροντίστε να κάνετε backup των αρχείων που θέλετε να προσθέσετε, για να μην έχετε δυσάρεστες απώλειες σε περίπτωση λάθους.**



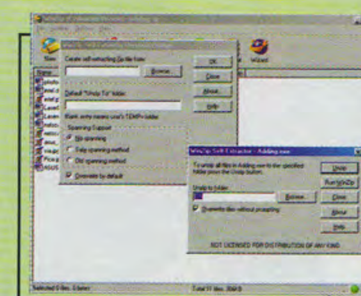
2 **Εδώ διαλέγετε τα αρχεία που ξεχάσατε να βάλετε. Εχοντας πατημένο το πλήκτρο Ctrl, μπορείτε να προσθέσετε περισσότερα αρχεία, που βρίσκονται στον ίδιο φάκελο, χωρίς να χρειάζεται να κάνετε πρόσθεση για κάθε αρχείο ξεχωριστά.**



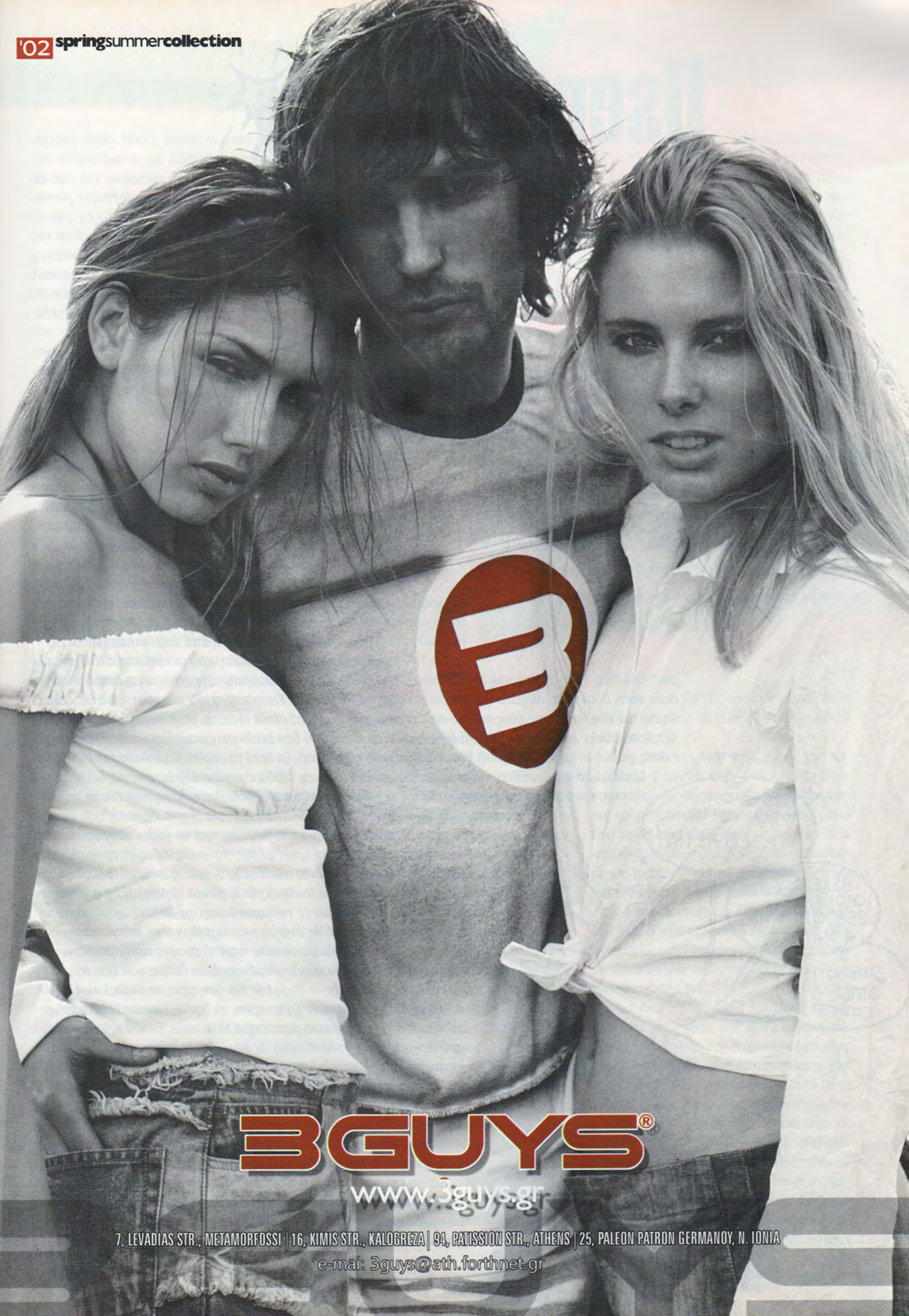
3 **Εδώ καλούμαστε να δημιουργήσουμε ένα δικό μας unzip.exe. Θα δείτε στην πορεία ότι μπορεί να γίνει πολύ πρακτικό να έχετε αυτήν τη δυνατότητα. Επιλέγετε, λοιπόν, το Make .exe file και προχωρείτε στο βήμα 4.**



4 **Σε αυτήν την οθόνη επιλέγουμε ποιο από τα zip αρχεία μας θέλουμε να μετατρέψουμε σε αρχείο exe. Αυτό επιτυγχάνεται με την επιλογή Browse. Στο "Default Unzip To folder:" βάζετε εσείς την τοποθεσία την οποία θέλετε να σας προτείνει το έτοιμο αρχείο, όταν το ενεργοποιήσετε.**



5 **Πατώντας στη συνέχεια OK, θα σας ζητήσει να κάνετε μια δοκιμή του αρχείου που δημιουργήσατε. Κάντε τη δοκιμή και το αρχείο σας είναι έτοιμο για περαιτέρω χρήση. Ηταν δύσκολο;**


'02 springsummercollection
3GUYS®
www.3guys.gr
7, LEVADIAS STR., METAMORFOSSI | 16, KIMIS STR., KALOGREZA | 94, PATISSION STR., ATHENS | 25, PALEON PATRON GERMANOY, N. IONIA
e-mai: 3guys@ath.forthnet.gr



Η Οδύσσεια ενός υπολογιστή!

Καινούριο PC αποφάσισε να αγοράσει ο αναγνώστης μας Κυριάκος Σιδηρόπουλος, ωστόσο, όπως φαίνεται από τα γραφόμενά του, μάλλον... βλαστήμησε την ώρα και τη στιγμή! Τις περιπέτειές του μπορείτε να τις διαβάσετε στην επιστολή του που δημοσιεύουμε αυτόν το μήνα.

Φοιτητής Πληροφορικής ο Κυριάκος, τι πιο φυσικό από το να αγοράσει έναν νέο και ισχυρό προσωπικό υπολογιστή. Ας δώσουμε, όμως, το λόγο στον ίδιο, γιατί έχει πολλά να μας διηγηθεί σχετικά με την, φαινομενικά τουλάχιστον, απλή απόφασή του...

"Γεια σας. Ονομάζομαι Σιδηρόπουλος Κυριάκος και στα μέσα Μαρτίου αποφάσισα να αγοράσω Η/Υ από την αλυσίδα καταστημάτων των Multirama. Προς ενημέρωση του περιοδικού σας και των αναγνωστών σας, γράφω αυτή την επιστολή για να σας εκθέσω τη μεταχείριση και τα προβλήματα που αντιμετώπισα.

Τον Η/Υ τον αγόρασα από την Καβάλα, από το κατάστημα 'Πληροφορική Καβάλας ΕΠΕ' που φέρει την επωνυμία των Multirama. Το τελευταίο ζήτημα που με απασχολούσε ήταν ποιον cooler θα αγόραζα για τον επεξεργαστή AMD (1,4GHz Thunderbird XP) που είχα επιλέξει. Ο πωλητής του καταστήματος είπε πως το καλύτερο cooler που διαθέτουν είναι το Titan Majesty και πως δεν ήξερε πολλά γι' αυτό, εκτός του ότι (μέχρι τότε τουλάχιστον) δεν είχαν αντιμετωπίσει κανένα πρόβλημα όσες φορές το χρησιμοποίησαν. Ετσι, για κακή μου τύχη, επέλεξα αυτό το cooler. Παρέλαβα τον Η/Υ τέλη Μαρτίου-αρχές Απριλίου, έχοντας επιβαρυνθεί ο ίδιος τα έξοδα της μεταφοράς, υπό τις διαβεβαιώσεις του καταστήματος της Καβάλας ότι ο Η/Υ δουλεύει ΑΨΟΓΑ. Οταν, όμως, τον έθεσα σε λειτουργία αμέσως 'κόλλησε' και η οθόνη δεν έδειχνε τίποτα. Προσπάθησα να έρθω σε επαφή με το κατάστημα της Καβάλας για να λάβω οδηγίες και παρόλο που τηλεφωνούσα επί τρεις μέρες συνεχώς, όλες οι προσπάθειές μου απέβησαν άκαρπες, καθώς ο πωλητής συνεχώς 'έλειπε' (βέβαια, προτού πληρώσουμε τον Η/Υ ο πωλητής ήταν πάντα παρών). Η δε γραμματέας με διαβεβαίωνε: 'Αφήστε το τηλέφωνό σας και θα σας τηλεφωνήσουμε με την πρώτη ευκαιρία', κι έτσι έγινε... αφού πρώτα αναγκάστηκε να επέμβει ο πατέρας μου, τηλεφωνώντας στον ιδιοκτήτη αυτοπροσώπως. Η συμβουλή τους, λοιπόν (που ομολογουμένως ήταν λάθος μου που την ακολούθησα), ήταν να κοιτάξω ο ίδιος (αν και δεν είμαι τεχνικός) αν οι RAM του Η/Υ είχαν βγει από τη θέση τους και αν δεν φταίει αυτό, τότε να μεταφέρω τον Η/Υ σε κάποιο κατάστημα Multirama. Ετσι, ο Η/Υ κατέληξε στο εργαστήριο των Multirama #2 του Ηρακλείου (γιατί στο Ηράκλειο κατοικώ).



Ενόσω συνέβαιναν όλα αυτά, κατάφερα να συγκεντρώσω κάποια στοιχεία για το cooler που είχα. Τα αποτελέσματα ήταν τα εξής: 1) Η AMD δεν πρότεινε αυτό το cooler για το συγκεκριμένο επεξεργαστή. 2) Ολα τα sites συγκριτικών για cooler αξιολογούσαν αυτό το cooler ως ακατάλληλο για επεξεργαστές άνω του 1GHz (πόσο μάλλον για 1,4GHz και μάλιστα AMD). Θορυβημένος από αυτές τις διαπιστώσεις, αλλά παράλληλα κατανοώντας και την ανάγκη της Multirama να προωθήσει τα προϊόντα της, ρώτησα το κατάστημα του Ηρακλείου αν είναι δυνατόν να αλλάξω (με δικά μου έξοδα) το εν λόγω cooler με

κάποιο άλλο. Ομως, αφού οι υπεύθυνοι του καταστήματος με διαβεβαίωσαν πρώτα πως δεν συντρέχει λόγος να κάνω κάτι τέτοιο, συμπλήρωσαν πως αν θα άλλαζα cooler, το καινούριο θα έπρεπε να το πάρω πάλι απ' αυτούς, αν ήθελα να μου το εγκαταστήσουν εκείνοι και όχι μόνος μου (οπότε θα έχανα την εγγύηση). Ζήτησα, λοιπόν, να μου δώσουν μια λίστα με όποια άλλα coolers διαθέτουν, ώστε να επιλέξω ένα από εκείνα. Η απάντηση του πωλητή του καταστήματος ήταν πως δεν ήξερε τι cooler διαθέτει το κατάστημα και πως επιπλέον τέτοιες πληροφορίες ήταν απόρρητες, για να καταλήξει: '...ειδικά, όμως, για σένα θα κάνω μία εξαίρεση'. Ουδέν σχόλιον... Ελέγχοντας τη λίστα αυτή αργότερα, διαπίστωσα με έκπληξη ότι από τα έξι coolers που περιελάμβανε, μόνο τα δύο ήταν για επεξεργαστή, εκ των οποίων το ένα ήταν αυτό που ήδη είχα, ενώ το άλλο έκανε μόνον 3.000 δρχ. και προφανώς ήταν ανάξιο λόγου. Καταλαβαίνοντας πως οι εκκλήσεις μου δεν είχαν αντίκρισμα αναγκάστηκα και πάλι να σωπάσω και να κρατήσω το cooler που είχα.

Οσον αφορά στον Η/Υ, οι υπεύθυνοι του καταστήματος του Ηρακλείου είπαν πως το πρόβλημα εντοπίστηκε στη motherboard του Η/Υ και πως έπρεπε να περιμένω να έρθει μία καινούρια από την Καβάλα, επικαλούμενοι νόμους περί 'franchise'. Δεν γινόταν να βάλουν μία από το δικό τους κατάστημα και να συνεννοηθούν μετά με το κατάστημα της Καβάλας; Επειτα από δυο-τρεις μέρες, όμως, με κάλεσαν να παραλάβω τον Η/Υ, συμπληρώνοντας πως τελικά δεν είχε πρόβλημα η motherboard, αλλά πως απλώς είχε μετακινηθεί ο επεξεργαστής από τη θέση του. Για να είμαι ακριβοδίκαιος, πρέπει να αναφέρω ότι έδειξαν πως ο Η/Υ λειτουργούσε, συνδέοντας το κουτί με κάποια οθόνη στα εργαστήριά τους. Εγκατέστησα, λοιπόν, τον Η/Υ σπίτι μου και είδα ότι όντως πήγαιναν όλα καλά... μέχρι να μπω στα Windows τουλάχιστον. Γιατί τότε διαπίστωσα πως και το ποντίκι ήταν χαλασμένο. Πώς είναι δυνατόν αυτός ο Η/Υ στην Καβάλα να λειτουργούσε 'άψογα' και στο Ηράκλειο να βρίσκονταν σε αυτό το χάλι, μόνο οι ιθύνοντες το ξέρουν. Υστερα και από αυτό, έσπευσα να διασταυρώσω τα λεγόμενα της Multirama του Ηρακλείου περί 'μετακίνησης επεξεργαστή', ρωτώντας συμφοιτητές ανώτερων ετών του τμήματος Πληροφορικής όπου σπουδάζω, αν αυτή είναι ευσταθής εξήγηση. Ολοι τους απάντησαν πως αυτό είναι πρακτικά αδύνατον με βάση τον τρόπο εφαρμογής του επεξεργαστή πάνω στη motherboard. Μάλιστα, επισήμαναν πως κάτι τέτοιο ενδέχεται να έχει προκαλέσει ζημιά στον επεξεργαστή. Οσον αφορά, δε, στο ποντίκι, όταν ενημέρωσα το κατάστημα σχετικά, επαναλήφθηκε η σκηνή της 'χαλασμένης motherboard'. Είπαν πως για να το αλλάξουν έπρεπε πάλι να περιμένω (το ποντίκι ίσως να κόστιζε 3.000 δρχ.). Ετσι, πήρα καινούριο την επόμενη μέρα.

Επειτα από τα προαναφερθέντα, νόμιζα πως όλα θα κυλούσαν ομαλά. Γελάστηκα... Προτού καν ο Η/Υ συμπληρώσει έναν μήνα φυσιολογικής λειτουργίας, ξαφνικά και αδικαιολόγητα εμφάνισε και πάλι την αρχική βλάβη (μαύρη οθόνη - αδυναμία εκκίνησης), με αποτέλεσμα να καταλήξει ξανά στο εργαστήριο των Multirama #2 Ηρακλείου. Η πραγματική βόμβα, όμως, έσκασε λίγες μέρες αργότερα, όταν ο τεχνικός του καταστήματος με ενημέρωσε πως κάηκε ο επεξεργαστής! Αυτό δεν μπορεί να έγινε από απότομη μεταβολή τάσης, επειδή ο Η/Υ τροφοδοτούνταν από UPS (με σταθεροποιητή τάσης μάλιστα). Επομένως, η απορία του διευθυντή του καταστήματος ήταν εύλογη: 'Μήπως φταίει το COOLER ... ;' Μάλιστα, πέραν του ότι είχαν φέρει έναν πανάκριβο Η/Υ σε αυτήν την κατάσταση, είχαν το θράσος να προτείνουν να πάρω τον Η/Υ με έναν δοκιμαστικό επεξεργαστή που του είχαν βάλει. Παρέλαβα και πάλι τον Η/Υ μία εβδομάδα αργότερα, με τον καινούριο επεξεργαστή του. Για άλλη μία φορά, όμως, τα Multirama επιφύλαξαν 'μοναδικές στιγμές συγκινήσεων' με τον Η/Υ, καθώς κατά την εκκίνησή του, μετά το σύνηθες μήνυμα: 'Verifying pool data', εμφανίστηκε το όχι και τόσο σύνηθες: 'Bios upgrade ... Successful'. Αυτό, βέβαια, ήταν ανησυχητικό (τι έφταιγε το BIOS;), δεν συγκρινόταν, όμως, με αυτό που ακολούθησε: όταν άνοιξα το DVD player, είδα ένα CD εγκατάστασης των Windows 98 σε άθλια κατάσταση που δεν καταλάβαινα τι δουλειά είχε εκεί. Φυσικά, όταν επέστρεψα το CD, ζήτησα εξηγήσεις και έλαβα από τον τεχνικό απαντήσεις του τύπου: 'δεν θυμάμαι', 'δεν ξέρω' μέχρις ότου να 'θυμηθεί' πως είχε χρησιμοποιήσει αυτό το CD για να 'κατεβάσει' drivers, επειδή 'ο Η/Υ δεν αναγνώριζε κάποια οθόνη των εργαστηρίων'. Ομως, η αμηχανία τους και το γεγονός ότι το CD δεν είχε λόγο να βρίσκεται στο DVD player με έκαναν να υποπτευθώ ότι ο Η/Υ όχι μόνο 'έτρεξε' αυτό το CD, αλλά και το ΑΝΤΕΓΡΑΨΕ, ώστε να παραχθούν ολοκαίνουριες κόπιες (ο Η/Υ έχει CD recorder).

"Παρέλαβα τον Η/Υ τέλη Μαρτίου-αρχές Απριλίου, έχοντας επιβαρυνθεί ο ίδιος τα έξοδα της μεταφοράς, υπό τις διαβεβαιώσεις του καταστήματος της Καβάλας ότι ο Η/Υ δουλεύει ΑΨΟΓΑ. Οταν, όμως, τον έθεσα σε λειτουργία αμέσως 'κόλλησε' και η οθόνη δεν έδειχνε τίποτα."

Αυτό ήταν το τέλος όλης αυτής της παρωδίας... ή τουλάχιστον έτσι ελπίζω. Πριν να κλείσω, θα ήθελα να τονίσω/διευκρινίσω τρία σημαντικά θέματα. Πρώτον, μόνο δύο πράγματα είναι προς τιμήν των δύο καταστημάτων: ο διευθυντής του καταστήματος της Καβάλας ανέλαβε κάθε δαπάνη για την πρώτη βλάβη του Η/Υ και το κατάστημα του Ηρακλείου δέχτηκε να κάνει μία μικρή εξυπηρέτηση (την οποία δεν αναφέρω γιατί ενδέχεται να τους θέσω σε κίνδυνο για το μοναδικό πράγμα που έκαναν καλά - υπάρχει διαφορά ανάμεσα στο να έχει κανείς δίκιο και στο να είναι δίκαιος). Δεύτερον, και πολύ σημαντικό, όποτε χρειάστηκε στη διάρκεια αυτής της τρίμηνης ταλαιπωρίας να μεταφέρω τον Η/Υ από και προς τα Multirama αυτό γινόταν με δικό μου κόστος, ταλαιπωρία και κυρίως κίνδυνο (σε μία μεταφορά το αυτοκίνητο που μετέφερε τον Η/Υ παραλίγο να συγκρουστεί με άλλο όχημα). Ουδέποτε το κατάστημα προσφέρθηκε να κάνει τις μεταφορές, παρόλο που διαθέτει τα μέσα και επιπλέον διαφημίζει πως παρέχει αυτή την ευκολία. Τρίτον, αυτή η ιστορία έχει

User Power



“Παρόλα τα προβλήματα που παρουσίασε το μηχάνημα που αγόρασε από το κατάστημα της Καβάλας ο κ. Σιδηρόπουλος, το επίπεδο εξυπηρέτησης τόσο από το κατάστημα της Καβάλας όσο και σε αυτό του Ηρακλείου ανταποκρίθηκε στα standards μίας μεγάλης και σοβαρής αλυσίδας.”

ήδη κοστίσει πολλά στην οικογένειά μου (πάνω από 700.000 δρχ.), εντούτοις, αναμένεται να κοστίσει πολύ περισσότερα αν λόγω της αποχής μου από τις φοιτητικές υποχρεώσεις μου χάσω ολόκληρο το εξάμηνο. Τελειώνοντας, να αναφέρω πως δεν απαιτώ 'αποζημίωση' κ.λπ. Απλώς νομίζω πως οι άνθρωποι των καταστημάτων που ανέφερα χρήζουν επαναξιολόγησης από τη διοίκηση της Multirama. Η μεγαλύτερη ανταμοιβή μου, δε, θα ήταν οι αναγνώστες αυτής της επιστολής να αποκομίσουν κάτι από την εμπειρία μου, ώστε να μην πέσουν και αυτοί θύματα όπως εγώ.

Υ.Γ.: Ζητώ συγγνώμη για το μέγεθος της επιστολής και συγχαίρω το περιοδικό σας που δίνει τη δυνατότητα στους αναγνώστες του να ακουστεί η φωνή τους.

Κυριάκος Σιδηρόπουλος”

Εμείς, από την πλευρά μας, αποστείλαμε την επιστολή του φίλου μας στην εταιρεία Multirama και λάβαμε την ακόλουθη απάντηση από την κ. Ξάνθια Κοντόγιωργα, communications manager:

“Σε απάντηση της επιστολής του κ. Κυρ. Σιδηρόπουλου προς το περιοδικό σας, η θέση της MULTIRAMA AEBE συνοψίζεται στα παρακάτω:

Α) *Παρόλα τα προβλήματα που παρουσίασε το μηχάνημα που αγόρασε από το κατάστημα της Καβάλας ο κ. Σιδηρόπουλος, το επίπεδο εξυπηρέτησης τόσο από το κατάστημα της Καβάλας όσο και σε αυτό του Ηρακλείου ανταποκρίθηκε στα standards μίας μεγάλης και σοβαρής αλυσίδας, διότι:*

1. *Το κατάστημα της Καβάλας άκουσε τα παράπονα του πελάτη από την πρώτη στιγμή, χωρίς να σημειωθεί χάσμα 3 ημερών κατά το οποίο 'έλειπε ο πωλητής'.*
2. *Το όντως χαλασμένο ποντίκι αντικαταστάθηκε την αμέσως επόμενη ημέρα χωρίς χρέωση.*
3. *Δεν έγινε σύσταση από το κατάστημα Ηρακλείου για δοκιμαστικό επεξεργαστή. Στο μηχάνημα τοποθετήθηκε ίδιος επεξεργαστής.*

Β) *Κατόπιν έρευνας και παίρνοντας επιβεβαίωση από το επίσημο site της κατασκευάστριας εταιρείας TITAN, ο συγκεκριμένος cooler που αγόρασε ο πελάτης θεωρείται κατάλληλος για την εύρυθμη λειτουργία του επεξεργαστή ATHLON XP 1800.*

Γ) *Το μηχάνημα, σε αντίθεση με τον ισχυρισμό του κ. Σιδηρόπουλου, δεν περιλαμβάνει το αρχικό cooler. Ο ίδιος έφερε νέο cooler, αγορασμένο από αλλού, στο κατάστημα Ηρακλείου όπου εγκαταστάθηκε στο μηχάνημα χωρίς χρέωση.*

Δ) *Το χρονικό διάστημα που μεσολάβησε για την αντικατάσταση της motherboard ήταν εύλογο, διότι είναι λογικό σε μία αλυσίδα καταστημάτων να μην υπάρχει άμεση διαθεσιμότητα όλων των προϊόντων και δη μητρικών. Συνεπώς, μεσολάβησαν κάποιες ημέρες ώσπου να φτάσει το προϊόν στο Ηράκλειο από την κεντρική αποθήκη. Επιπλέον, πρέπει να σημειωθεί ότι ουδέποτε το κατάστημα Ηρακλείου επικαλέστηκε 'νόμους περί franchise' προκειμένου να δικαιολογήσει την καθυστέρηση της μητρικής.*

Ε) *Οι τιμές λιανικής σε καμία περίπτωση δεν είναι απόρρητες. Συνεπώς για όποια coolers διαθέτει προς πώληση η εταιρεία (ακόμα και αν δεν τα διαθέτει εκείνη τη στιγμή το κατάστημα), οι τιμές είναι κοινοποιήσιμες προς κάθε πελάτη.*

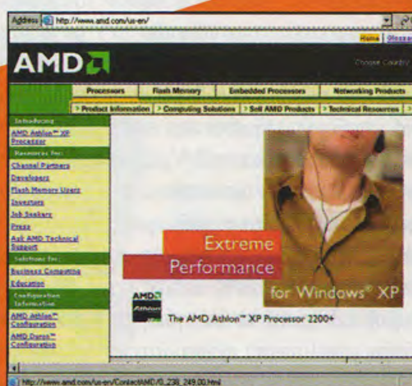
Στ) *Σχετικά με την εξυπηρέτηση περί μεταφοράς του μηχανήματος από και προς το κατάστημα Ηρακλείου, ο κ. Σιδηρόπουλος ουδέποτε τη ζήτησε. Επίσης, πρέπει να αναφέρουμε ότι σε καμία επίσημη διαφήμιση ή άλλη επικοινωνία της εταιρείας δεν διαφημίζεται η υπηρεσία μεταφοράς.*

Ζ) *Τέλος, θα πρέπει να σημειώσουμε ότι η MULTIRAMA AEBE σε καμία περίπτωση δεν προβαίνει σε αντιγραφές λειτουργικών συστημάτων ή άλλων προγραμμάτων.*

Για οποιαδήποτε διευκρίνιση, είμαστε στη διάθεση του κ. Σιδηρόπουλου.”

Εδώ, όμως, ο χώρος μας τελείωσε και γι' αυτόν το μήνα. Μέχρι το επόμενο τεύχος, καλά μπάνια σε όλους!

PC





Μεταξύ μας

Πού είναι το αστείο;

Πρόσφατα, δύο φίλοι αναγνώστες μού έστειλαν δύο πανομοιότυπα μηνύματα "για να γελάσω". Ειλικρινά, δεν καταλαβαίνω τι αστείο έχει μια τυπική μέρα μου.

Το ένα εκ των δύο μηνυμάτων (e-mails, βέβαια) είχε τον τίτλο "25 τρόποι για να μάθεις αν ξοδεύεις πολύ χρόνο on-line" και το δεύτερο "Ξέρεις ότι βρίσκεσαι στον 21ο αιώνα όταν...". Καθένα από τα μηνύματα αυτά περιελάμβανε μια λίστα από τα πράγματα που συνήθως κάνω μία τυπική μέρα της ζωής μου, καθώς και αυτά τα οποία έχω πάθει κατά καιρούς. Είναι προφανές ότι κάποιος καλοθελητής, ο οποίος πρέπει να ήταν ο ίδιος και στις δύο περιπτώσεις, τους "σφύριξε" τις συνήθειές μου και τα παθήματά μου και οι φίλοι αναγνώστες θεώρησαν καλό να μου τα στείλουν, μάλλον για να με προειδοποιήσουν ότι κάποιος wannabe "Μεγάλος Αδελφός" με παρακολουθεί. Αυτό που με κάνει να πιστεύω ότι ο ίδιος καλοθελητής βρίσκεται πίσω και από τα δύο e-mails, είναι το γεγονός ότι μερικά στοιχεία στις δύο λίστες ήταν τα ίδια. Αφού, λοιπόν, θέλετε σώνει και καλά να μάθετε πώς διάγω τον καθημερινό βίο μου, συμπτύσσω τις δύο λίστες σε μία και σας τις παραθέτω ως παράδειγμα προς αποφυγή... Λέω, μάλιστα, να βάλω στη νέα αυτή λίστα τον τίτλο:

Πώς μπορείς να είσαι σίγουρος ότι πάσχεις από PCMaster-οπάθεια:

Στην κορεατική έκδοση του Visual Studio .NET, την οποία διένειμε η Microsoft στους Νοτιοκορεάτες developers, υπήρχε ο ιός Nimda. Η ίδια η Microsoft αποδίδει την "γκάφα" αυτή σε μια τρίτη εταιρεία, η οποία είχε αναλάβει τη μετάφραση και προσαρμογή του Visual Studio .NET στην κορεατική γλώσσα.

- Η τεχνική υποστήριξη των εταιρειών καλεί εσένα για τεχνική υποστήριξη.
- Κάποιος στη δουλειά σού λέει ένα ανέκδοτο και εσύ φωνάζεις "LOL"!
- Εχεις μια δεύτερη τηλεφωνική γραμμή στο σπίτι, έτσι ώστε να μπορείς να τηλεφωνείς στις πιτσαρίες.
- Παρακαλάς τους φίλους σου να αγοράσουν σύνδεση στο Internet για να βρίσκεστε το βράδυ.
- Η γυναίκα σου παραπονιέται ότι κουνάς τα δάχτυλά σου στον ύπνο σου αντί να παραμιλάς.
- Πιάνεις τον εαυτό σου να ανοίγει κρυφά τον υπολογιστή το βράδυ, όταν η γυναίκα σου ή οι γονείς σου κοιμούνται.
- Ξυπνάς το πρωί και μπαίνεις στο Internet πριν να πιεις καφέ.
- Ξυπνάς στις 2:00 η ώρα τη νύχτα για να πας στην τουαλέτα και αντ' αυτού ανοίγεις τον υπολογιστή σου.
- Ξυπνάς το πρωί και χρησιμοποιείς το κινητό σου για να δεις αν είναι κανένας στο σπίτι.
- Δεν πληκτρολογείς πια ολόκληρες λέξεις και χρησιμοποιείς πράγματα, όπως BRB, LOL, BTW, IMHO και :-).
- Πληκτρολογείς πιο γρήγορα απ' ό,τι σκέφτεσαι.
- Δεν σε ενοχλεί το γεγονός ότι είσαι εξαρτημένος.
- Αλλάζεις κανάλι στην τηλεόραση με διπλό κλικ στο κουπί του τηλεχειριστήριου.
- Ελέγχεις συχνά την ηλεκτρονική αλληλογραφία σου, αλλά ποτέ την κανονική.
- Προσπαθείς να βάλεις password στο φούρνο μικροκυμάτων.
- Συνομιλείς καθημερινά μέσω Internet με έναν άγνωστο στον Καναδά, αλλά έχεις να μιλήσεις στο γείτονά σου εδώ και έναν χρόνο.
- Στέλνεις e-mail στη μητέρα ή τη γυναίκα σου για να μάθεις "τι φαΐ έχει για σήμερα" - από το υπνοδωμάτιό σου.
- Στέλνεις τη φωτογραφία σου, σε μορφή JPG, στη γιαγιά σου που έχει καιρό να σε δει.
- Δυσκολεύεσαι να χρησιμοποιήσεις πραγματικά χρήματα, ενώ νιώθεις άνετα με τις πιστωτικές κάρτες.
- Ο μόνος λόγος που δεν μιλάς στους δικούς σου είναι διότι δεν έχουν e-mail address.
- Μαθαίνεις περισσότερα ανέκδοτα μέσω e-mail παρά από την παρέα σου.
- Αν κατά λάθος φύγεις από το σπίτι χωρίς το κινητό τηλέφωνό σου, το οποίο έτσι κι αλλιώς δεν είχες τα πρώτα 20 ή 30 χρόνια της ζωής σου, σε πιάνει πανικός και επιστρέφεις για να το πάρεις.
- Νιώθεις μια βαθιά κατάθλιψη όταν αποσυνδέεσαι από το Internet - σαν να έχασες κάποιο προσφιλές πρόσωπο.
- Εχεις αποκτήσει το συνήθειο να γυρνάς το κεφάλι σου στο πλάι για να χαμογελάσεις :-)

Τι τύπος γυναίκας είστε;

Αν είστε, δηλαδή... Αν δεν είστε, προσπαθήστε να βρείτε τι τύπος είναι η φίλη σας.

- **Γυναίκα INTERNET:** Γυναίκα με δύσκολη πρόσβαση.
- **Γυναίκα SERVER:** Γυναίκα πάντα απασχολημένη όταν τη χρειάζεσαι.
- **Γυναίκα WINDOWS:** Ολοι παραδέχονται ότι δεν λειτουργεί, αλλά δεν μπορούν να κάνουν χωρίς αυτήν.
- **Γυναίκα POWERPOINT:** Μόνο ο Bill Gates έχει την υπομονή να τη χρησιμοποιήσει πάνω από μισή ώρα.
- **Γυναίκα EXCEL:** Λέγεται ότι είναι χρήσιμη για πάρα πολλά πράγματα, αλλά χρησιμοποιείται μόνο για τέσσερις βασικές λειτουργίες.
- **Γυναίκα WORD:** Κάθε φορά που τη χρησιμοποιείτε σας επιφυλάσσει μια έκπληξη, αλλά δεν υπάρχει κανείς στον κόσμο ικανός να την κατανοήσει πλήρως.
- **Γυναίκα DOS:** Ολοι την έχουν χρησιμοποιήσει έστω και μία φορά, αλλά κανείς δεν τη θέλει πια.
- **Γυναίκα BACKUP:** Είχατε πιστέψει ότι διέθετε όλα όσα σας χρειάζονται, αλλά την κρισιμότερη στιγμή πάντα κάτι έλειπε.
- **Γυναίκα VIRUS:** Γνωστή και ως σύζυγος, έρχεται εκεί που δεν την περιμένεις, εγκαθίσταται και καταναλώνει όλα τα αποθέματα. Αν επιχειρήσεις να την απεγκαταστήσεις,

Αν θελήσετε να επικοινωνήσετε μαζί μας, μη διστάσετε να μας γράψετε στη διεύθυνση του περιοδικού ή να στείλετε e-mail (master@compupress.gr).

αναγκαστικά θα χάσεις κάποια αρχεία, αν δεν προσπαθήσεις, θα χάσεις τα πάντα.

- **Γυναίκα SCANDISK:** Γνωρίζουμε ότι είναι καλή κι ότι θέλει να σε βοηθήσει, στην ουσία, όμως, κανείς δεν γνωρίζει τι ακριβώς κάνει.
- **Γυναίκα SCREENSAVER:** Αν και δεν χρησιμεύει σε τίποτα, είναι διασκεδαστική.
- **Γυναίκα PAINTBRUSH:** Είναι χρήσιμη μόνο για τα παιδιά της.
- **Γυναίκα RAM:** Μόλις αποσυνδεθεί, ξεχνάει όλα όσα είχε κάνει.
- **Γυναίκα HARD DISK:** Θυμάται τα πάντα ΓΙΑ ΠΑΝΤΑ.
- **Γυναίκα MOUSE:** Λειτουργεί μόνο αν τη χτυπάς και την κακομεταχειρίζεσαι.
- **Γυναίκα MULTIMEDIA:** Τα κάνει όλα να φαίνονται όμορφα.
- **Γυναίκα MICROSOFT:** Θέλει να δυναστεύει όλους τους άνδρες που συναντάει και προσπαθεί να τους πείσει ότι είναι το παν γι' αυτούς. Κάνει ό,τι μπορεί για να σε στρέψει ενάντια στις άλλες γυναίκες και υπόσχεται ότι θα έχεις ό,τι επιθυμείς, αρκεί να της εμπιστευτείς την ατζέντα με τα τηλέφωνα των φιλενάδων σου. Προτού καλά καλά το καταλάβεις, θα γίνει η μοναδική στη ζωή σου. Θα έλθει η στιγμή που για ν' ανοίξεις το ψυγείο ή για να πάρεις τα κλειδιά του αυτοκινήτου σου, θα χρειάζεσαι την έγκρισή της.
- **Γυναίκα PASSWORD:** Νομίζεις πως είσαι ο μόνος που τη γνωρίζει, παρόλο που τη γνωρίζει κι ο άλλος μισός πληθυσμός.
- **Γυναίκα MP3:** Θέλουν όλοι να την κατεβάσουν.
- **Γυναίκα ΧΡΗΣΤΗΣ:** Κάνει τα πάντα λάθος, αλλά απαιτεί συνεχώς.
- **Γυναίκα MONITOR:** Σε κάνει να βλέπεις τη ζωή με εντυπωσιακά χρώματα.
- **Γυναίκα CD Reader:** Είναι όλο και πιο γρήγορη.
- **Γυναίκα E-MAIL:** Τα 8 στα 10 από αυτά που σου λέει, είναι εντελώς άχρηστα.
- **Γυναίκα DIAL-UP:** Πάντα θα βουίζει το τηλέφωνό της.
- **Γυναίκα ISDN:** Δύο γραμμές σε μία και αφήνω στη φαντασία σας τα υπόλοιπα!
- **Γυναίκα AUTOCAD:** Δεν ξέρει τι να κάνει αν δεν της το πεις αναλυτικά.
- **Γυναίκα UNIX:** Multiuser Multitasking, αλλά κανείς δεν θέλει να είναι το αφεντικό της εκτός κι αν βγάζει ΑΡΚΕΤΑ χρήματα!
- **Γυναίκα OS/2:** Δεν τη θυμάται πια κανείς.
- **Γυναίκα VM/SP:** Μόνο οι (φανταστικές) θυγατέρες της θα δούλευαν γι' αυτήν.
- **Γυναίκα REAL TIME:** Κάτι που όλοι θα ήθελαν, αλλά ακόμα δεν έχει βρεθεί.

Πώς ξεκίνησαν όλα....



Εκεί, λοιπόν, που καθόταν ο Osama, του ήρθε μια ευχητήρια κάρτα...

Hava Yolari Flight Simulator 2002

Ετσι μάλλον θα έπρεπε να ονομάσει την τελευταία έκδοση του Flight Simulator η Microsoft, αν κρίνουμε από τις θέσεις που υιοθετεί.

Πετάμε πάνω από το Αιγαίο με κατεύθυνση τη Ρόδο, τυπικό προορισμό των 15ήμερων εκδρομών των σχολείων όλης της Ελλάδας. Ξάφνου, στη μέση του πελάγου, η φωνή του πύργου ελέγχου εναέριας κυκλοφορίας της Αθήνας χάνεται, καθώς ο πιλότος αναγκάζεται να αλλάξει συχνότητα δίνοντας τον έλεγχο στις αντίστοιχες τουρκικές Αρχές. Αντίστοιχη είναι η κατάσταση και στην περίπτωση της διχοτομημένης Κύπρου και του FIR Λευκωσίας...

Για άλλη μία φορά, η Microsoft έκανε το στραβοπάτημά της, υιοθετώντας πλήρως τις τουρκικές θέσεις για το Αιγαίο και την Κύπρο. Δεν είναι η πρώτη φορά που η Microsoft υιοθετεί θέσεις αντίθετες από τις ελληνικές στα προϊόντα της. Να υπενθυμίσουμε την υιοθέτηση της ονομασίας "Macedonia" για τα Σκόπια στη Microsoft Encarta πριν από πολλά χρόνια, όταν η διένεξη μεταξύ Ελλάδας και FYROM για την ονομασία αυτή (καθώς και για τη σημαία των Σκοπίων) βρισκόταν στο απόγειό της.

Φυσικά, για την κατάσταση αυτή, η ελληνική κυβέρνηση προέβη σε διαμαρτυρία μέσω της ελληνικής πρεσβείας στην Ουάσινγκτον, αλλά το πρόβλημα θα διορθωθεί - αν διορθωθεί - στην επόμενη έκδοση του Flight Simulator. Μέχρι τότε, για να πάμε Ρόδο, θα πρέπει να ζητάμε την άδεια από τον τουρκικό πύργο ελέγχου - κατά τη Microsoft.

Και αναρωτιέμαι: Μα μόνον οι άλλοι έχουν ισχυρά λόμπι;

PC

Λέγεται συχνά ότι απ' όλες τις θεωρίες που έχουν προταθεί αυτόν τον αιώνα, η πιο ανόητη είναι η κβαντική θεωρία. Μάλιστα, ορισμένοι ισχυρίζονται ότι το μόνο που σώζει μέχρι τώρα τη θεωρία αυτή, είναι ότι αποδεικνύεται συνέχεια σωστή.

Michio Kaku

(Από το βιβλίο του QED): Αυτό που θα σας περιγράψω στη συνέχεια είναι κάτι που διδάσκω στους φοιτητές μου στο τρίτο ή τέταρτο έτος σπουδών. Στόχος μου είναι να σας πείσω να μην το προσπεράσετε επειδή δεν το καταλαβαίνετε. Βλέπετε, ούτε οι φοιτητές μου το καταλαβαίνουν. Κι αυτό οφείλεται στο ότι ούτε εγώ το καταλαβαίνω. Κανείς δεν το καταλαβαίνει.

Richard Feynman



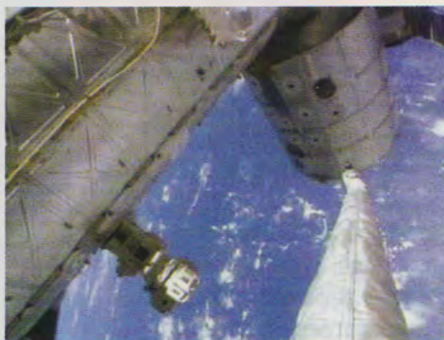
NEW MILLENNIUM

Πολλά αλλάζουν στον τομέα των διαστημικών ερευνών, φίλοι μου, μετά την ανακάλυψη νερού στον Αρη, για την οποία θα διαβάσετε αυτόν το μήνα στη στήλη μας. Θα μάθετε, ακόμα, για τις επιπτώσεις του γνωστού ατυχήματος στα νησιά Γκαλαπάγκος, έπειτα από έναν ολόκληρο χρόνο, για το ηλιακό σύστημα που πρόσφατα εντοπίστηκε από τους αστρονόμους και το οποίο διαθέτει πολλές ομοιότητες με το δικό μας, αλλά και για τα καινούρια σημαντικά ευρήματα της αρχαιολογικής σκαπάνης.

Επιμέλεια: Βαγγέλης Κράτσας
vantor@compupress.gr

ΕΞΙ ΜΗΝΕΣ ΣΤΟ ΔΙΑΣΤΗΜΑ

Για 195 ολόκληρες ημέρες παρέμεινε στο Διάστημα το πλήρωμα του Διεθνούς Διαστημικού Σταθμού Alpha, που αποτελούνταν από τους Yuri Onufrienko, Daniel Bursch και Carl Walz. Για τους δύο Αμερικανούς αυτό συνιστά ρεκόρ ΗΠΑ (το προηγούμενο ήταν 188 ημέρες συνεχούς παραμονής), για το Ρώσο, όμως, απέχει πολύ από τον ένα και πλέον χρόνο κατά τον οποίο παρέμεναν στον Mir συνάδελφοί του στο παρελθόν. Η "αλλαγή φρουράς" έγινε με καθυστέρηση, μια και το διαστημικό λεωφορείο Endeavour καθυστέρησε την εκτόξευσή του έξι ολόκληρες ημέρες, εξαιτίας δυσμενών καιρικών συνθηκών, αναχωρώντας τελικά στις 5 Ιουνίου. Προβλήματα υπήρξαν και στην επιστροφή, αφού πάλι το Endeavour δεν κατάφερε να προσγειωθεί την προγραμματισμένη ημέρα (17 Ιουνίου) εξαιτίας του άσχημου καιρού. Τότε "έκλεινε", δυστυχώς, η στήλη μας, οπότε τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές δεν είμαστε σε θέση να γνωρίζουμε την ακριβή ημερομηνία κατά την οποία τελικά το Endeavour προσεδαφίστηκε, φέρνοντας πίσω στη Γη το τριμελές πλήρωμα του Alpha.



Η "αλλαγή φρουράς" έγινε με καθυστέρηση, μια και το διαστημικό λεωφορείο Endeavour καθυστέρησε την εκτόξευσή του έξι ολόκληρες ημέρες, εξαιτίας δυσμενών καιρικών συνθηκών.

Νέος διοικητής του Alpha για τους επόμενους 4 1/2 μήνες θα είναι ο Ρώσος Valery Korzun, βετεράνος του Mir, τον οποίο πλαισιώνουν οι Sergei Treschev και Peggy Whitson. Λέτε να αισθάνονται αδικημένοι που θα μείνουν στο Διάστημα για... τόσο λίγο;

ΒΑΚΤΗΡΙΔΙΑ ΣΕ ΑΡΧΑΙΑ ΣΠΗΛΙΑ

Σας έχει περάσει ποτέ από το μυαλό πως ο μεγαλύτερος εχθρός των αρχαίων τοιχογραφιών δεν είναι άλλος από τα... βακτηρίδια; Κι όμως, είναι αλήθεια. Σε μία από τις αρχαιότερες σπηλιές με τοιχογραφίες στην Ευρώπη, η οποία βρίσκεται στην Ισπανία και η ηλικία της φτάνει τα 16.000 έτη, οι επιστήμονες διαπίστωσαν μια σταδιακή φθορά των εικόνων στα τοιχώματα.

Φθορά υπήρχε και παλαιότερα, εξαιτίας των πολλών επισκεπτών που δεχόταν καθημερινά η σπηλιά (είχαν φτάσει τους 3.000 ημερησίως κατά τη διάρκεια της δεκαετίας του '70), με συνέπεια να παράγονται μεγάλα ποσά θερμότητας από τα σώματά τους, κάτι που επιδρούσε αρνητικά στην ποιότητα των τοιχογραφιών. Τώρα, όμως, που οι επισκέπτες έχουν περιοριστεί στους 10 την ημέρα, η φθορά περιέργως συνεχίζεται κι έτσι οι επιστήμονες απέσπασαν ένα πολύ μικρό κομμάτι από την τοιχογραφία ενός βίσονα για να το μελετήσουν στα εργαστήριά τους. Εκπληκτοι διαπίστωσαν πως η πανάρχαια ζωγραφιά είχε μετατραπεί σε μια ωραιότατη... φωλιά για ένα σπάνιο είδος βακτηριδίων που κατανάλωνε το σίδηρο, κάτι που είχε ως αποτέλεσμα η εικόνα να χάνει σιγά σιγά το χρώμα της. Ετσι, οι επιστήμονες σκέπτονται να μειώσουν το φωτισμό της σπηλιάς, προκειμένου να αραιώσει ο πληθυσμός των "σιδηροφάγων" μικροοργανισμών. Να που δεν μασάει σίδερα μόνο ο Κουταλιανός, αλλά και τα... βακτηρίδια!



Οι επιστήμονες σκέπτονται να μειώσουν το φωτισμό της σπηλιάς, προκειμένου να αραιώσει ο πληθυσμός των "σιδηροφάγων" μικροοργανισμών.

ΝΕΡΟ ΣΤΟΝ ΑΡΗ

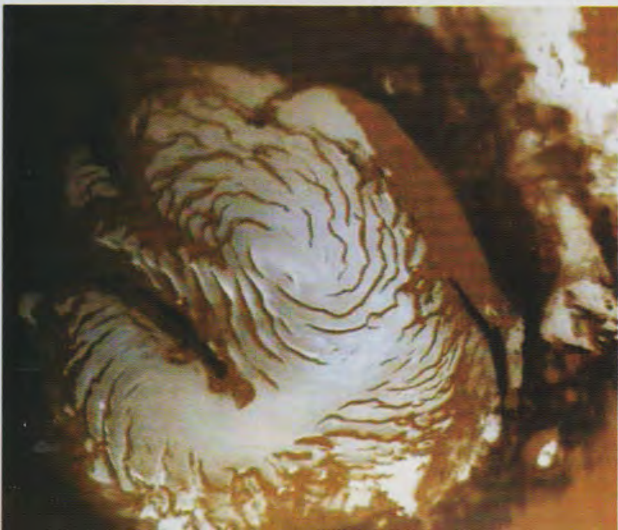


Μετά το δορυφόρο του Δία Ευρώπη, άλλο ένα εκλεκτό μέλος του ηλιακού συστήματός μας φαίνεται ότι φιλοξενεί μεγάλες ποσότητες νερού κάτω από την επιφάνειά του: Αυτή τη φορά πρόκειται για τον Αρη που, όπως μαρτυρούν τα τελευταία στοιχεία από τον Mars Odyssey, κρύβει, μόλις ένα μέτρο κάτω από την επιφάνειά του, μεγάλες ποσότητες νερού σε παγωμένη μορφή.

Ηδη γνωστοί αστρονόμοι μιλούν για την πιθανότητα επανδρωμένης πτήσης το 2009, αν και αυτό το σενάριο κρίνεται ως εξαιρετικά αισιόδοξο.

Μέχρι πρόσφατα, οι επιστήμονες ήταν βέβαιοι πως κάποτε υπήρχε νερό στο έδαφος του Κόκκινου Πλανήτη, κάτι που αποδεικνύεται από τα φαράγγια του, καθώς και από ορισμένες περιοχές που μοιάζουν πάρα πολύ με αποξηραμένες λίμνες. Ωστόσο, κανείς δεν ήταν σε θέση να πει με βεβαιότητα πως ποσότητα αυτού του νερού συνεχίζει να υπάρχει και σήμερα, έστω με τη μορφή μιας παγωμένης υπόγειας θάλασσας. Η ανακάλυψη του Mars Odyssey αλλάζει, φυσικά, τα δεδομένα και αναμένεται να δώσει νέα ώθηση στην περαιτέρω εξερεύνηση του Αρη. Αν και ο προγραμματισμός της NASA αυτή τη στιγμή δεν προβλέπει αποστολή επανδρωμένης πτήσης προς τον Κόκκινο Πλανήτη πριν από το 2020, ίσως τελικά οι πρώτοι αστροναύτες να πατήσουν νωρίτερα στην επιφάνειά του. Ηδη γνωστοί αστρονόμοι μιλούν για την πιθανότητα επανδρωμένης πτήσης το 2009, αν και αυτό το σενάριο κρίνεται ως εξαιρετικά αισιόδοξο.

Το επόμενο βήμα είναι να μάθουμε εάν υπάρχουν μικροοργανισμοί που επιβιώνουν σε αυτή την παγωμένη αρειανή θάλασσα, κάτι που ίσως καταφέρει να επιβεβαιώσει το διαστημόπλοιο Mars Express, το οποίο θα ξεκινήσει τον Ιούνιο του 2003 με προορισμό τον αινιγματικό συμπαντικό γείτονά μας...



ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΣΤΑ ΓΚΑΛΑΠΑΓΚΟΣ



Πέρυσι σας είχαμε ενημερώσει από αυτήν εδώ τη στήλη για τη μεγάλη διαρροή πετρελαίου από ένα τάνκερ στο αρχιπέλαγος των Γκαλαπάγκος. Αν και τότε φάνηκε πως τα "νησιά του Δαρβίνου" γλίτωσαν την οικολογική καταστροφή, σήμερα, έναν χρόνο μετά, οικολόγοι και επιστήμονες διαπιστώνουν πως τα πράγματα δεν ήταν τελικά τόσο απλά. Συγκεκριμένα, ένα μεγάλο ποσοστό των επιβλητικών ιγκουάνας των Γκαλαπάγκος, που σε ορισμένα νησιά έφτασε και το 62%, πέθανε κατά τη διάρκεια του τελευταίου χρόνου, προβληματίζοντας τους αρμόδιους αλλά και κάθε ευαισθητοποιημένο άνθρωπο.

Ενα μεγάλο ποσοστό των επιβλητικών ιγκουάνας των Γκαλαπάγκος, που σε ορισμένα νησιά έφτασε και το 62%, πέθανε κατά τη διάρκεια του τελευταίου χρόνου.

Το συμπέρασμα στο οποίο φαίνεται να καταλήγουν οι επιστήμονες είναι πως τα ιγκουάνας είναι υπερευαίσθητα στη μόλυνση της τροφής τους, με συνέπεια ακόμα και ελάχιστα ίχνη πετρελαίου που απέμειναν από το ατύχημα να προκαλούν πρόβλημα στον οργανισμό τους ή να τους αποτρέπουν από το να καταναλώσουν τροφή, οπότε πεθαίνουν τελικά από την πείνα.



Είναι πράγματι εκπληκτικό το πόσο ευάλωτοι μπορεί να είναι ορισμένοι από τους κατοίκους του πλανήτη μας απέναντι στην παραμικρή επέμβαση στο φυσικό περιβάλλον τους και κάποτε θα πρέπει να μάθουμε να σεβόμαστε αυτή την πραγματικότητα. Εκτός, βέβαια, αν θέλουμε μια Γη στην οποία επιβιώνουν μονάχα οι δυνατοί...

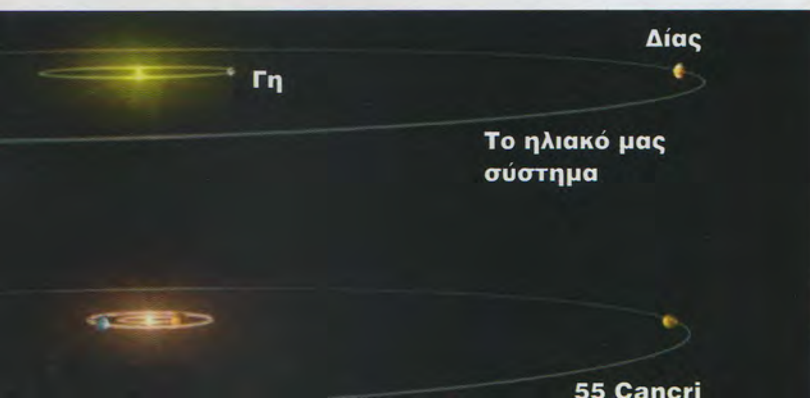
ΕΝΑ ΞΕΧΩΡΙΣΤΟ ΗΛΙΑΚΟ ΣΥΣΤΗΜΑ

Ένα ηλιακό σύστημα που μοιάζει σε πολλά σημεία με το δικό μας εντόπισαν οι αστρονόμοι στον αστερισμό του Καρκίνου και συγκεκριμένα στο άστρο 55 Cancri. Το γεγονός έχει ιδιαίτερη σημασία, αφού είναι η πρώτη φορά που ανακαλύπτεται ένα ηλιακό σύστημα που θυμίζει στους επιστήμονες αυτό του Ηλίου μας.

Οπως ανακοίνωσαν στις 13 Ιουνίου οι Geoffrey Marcy, καθηγητής αστρονομίας στο Πανεπιστήμιο του Berkeley στην Καλιφόρνια, και ο Paul Butler, από το ινστιτούτο Carnegie της Ουάσινγκτον, οι οποίοι ηγούνται της ομάδας επιστημόνων που ευθύνεται για την ανακάλυψη, ο πρώτος πλανήτης που εντοπίστηκε σε αυτό το ηλιακό σύστημα περιστρέφεται γύρω από το 55 Cancri περίπου στην ίδια απόσταση που περιστρέφεται ο Δίας γύρω από το δικό μας Ηλιο. Ολοι οι άλλοι πλανήτες που έχουν βρεθεί μέχρι σήμερα έξω από το ηλιακό μας σύστημα (δεν είναι πολλοί, μόλις ξεπερνούν τους 90) έχουν πολύ κοντινότερες και μάλιστα ελλειπτικές τροχιές. Πάντως, ο Butler πιστεύει πως δεν αργεί η ώρα που θα βρεθεί ένας πλανήτης παρόμοιου μεγέθους με αυτό της Γης, ο οποίος θα ακολουθεί μία τροχιά γύρω από το άστρο του παρόμοια με αυτήν της Γης γύρω από τον Ηλιο.

Ο πρώτος πλανήτης που εντοπίστηκε σε αυτό το ηλιακό σύστημα περιστρέφεται γύρω από το 55 Cancri περίπου στην ίδια απόσταση που περιστρέφεται ο Δίας γύρω από το δικό μας Ηλιο.

Η ομάδα ανακοίνωσε, επίσης, στις 13 Ιουνίου και την ανακάλυψη του μικρότερου πλανήτη που έχει εντοπιστεί μέχρι σήμερα έξω από το ηλιακό σύστημά μας, η μάζα του οποίου είναι ίση με το 15% αυτής του Δία. Υπάρχουν πολλά ακόμα που μας περιμένουν εκεί έξω, και, όπως όλα δείχνουν, το να τα βρούμε δεν είναι παρά θέμα χρόνου...





ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΚΕΝΤΡΟ ΕΝΟΣ... ΚΟΜΗΤΗ!

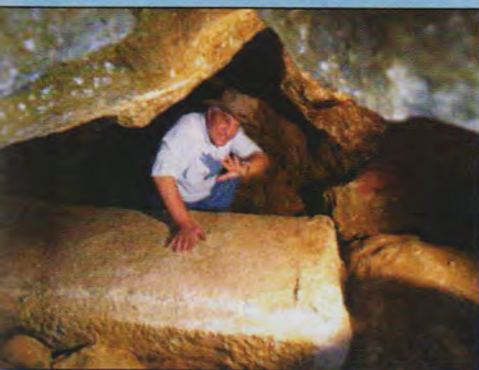
Για την 1η Ιουλίου είναι προγραμματισμένη η εκτόξευση του, κόστους 160 εκατομμυρίων δολαρίων, διαστημόπλοιου της NASA Contour (Comet Nucleus Tour - ταξίδι στον πυρήνα ενός κομήτη). Αποστολή του Contour είναι η διερεύνηση δύο κομητών, του Encke, στον οποίο το διαστημόπλοιο θα φτάσει τον Νοέμβριο του 2003, και του Schwassmann-Wachmann, όπου αναμένεται να προσεγγίσει τον Ιούνιο του 2006. Το Contour θα εισχωρήσει 100 χιλιόμετρα μέσα στους πυρήνες των δύο κομητών, φωτογραφίζοντάς τους με κάμερες υψηλής ανάλυσης και στέλνοντας στη Γη χρήσιμα για τους αστρονόμους στοιχεία από τα όργανα μεγάλης ακρίβειας που διαθέτει. Οι επιστήμονες ελπίζουν πως θα εμπλουτίσουν σημαντικά τις γνώσεις τους για την εξέλιξη και τους μηχανισμούς των τόσο συναρπαστικών αυτών ουράνιων σωμάτων από την αποστολή του Contour, δεν αποκλείεται μάλιστα, εφόσον όλα πάνε καλά, το διαστημόπλοιο να επισκεφθεί και έναν τρίτο κομήτη.

Αποστολή του Contour είναι η διερεύνηση δύο κομητών, του Encke, στον οποίο το διαστημόπλοιο θα φτάσει τον Νοέμβριο του 2003, και του Schwassmann-Wachmann, όπου αναμένεται να προσεγγίσει τον Ιούνιο του 2006.

Αλλες αποστολές της NASA που έχουν προγραμματιστεί για τη μελέτη κομητών είναι αυτές του Stardust, που βρίσκεται ήδη στο Διάστημα και αναμένεται να προσεγγίσει έναν κομήτη το 2005, συλλέγοντας δείγματα διαστημικής σκόνης από την ουρά του, τα οποία θα φέρει πίσω στη Γη έναν χρόνο μετά, καθώς και του Deep Impact, που θα αναχωρήσει το 2004 με σκοπό να... συγκρουστεί με έναν κομήτη το 2005. Σίγουρα πρόκειται για μία, αν μη τι άλλο, "ηχηρή" αποστολή!

Η ΑΡΧΑΙΟΤΕΡΗ ΣΑΡΚΟΦΑΓΟΣ

Στην περιοχή των Πυραμίδων της Αιγύπτου, τρία χιλιόμετρα νοτιοανατολικά της Σφίγγας, ανακαλύφθηκε πριν από μερικές μόλις ημέρες μία σαρκοφάγος, η οποία, όπως εκτιμούν οι αρχαιολόγοι, είναι η αρχαιότερη ανέπαφη σαρκοφάγος που έχει βρεθεί μέχρι σήμερα. Ο κορυφαίος Αιγύπτιος αρχαιολόγος Zahi Hawass, υπεύθυνος των σχετικών ανασκαφών, υπολογίζει την ηλικία της στα 4.600 χρόνια (συγκεκριμένα στην περίοδο της 4ης Δυναστείας, ανάμεσα στο 2.613 και το 2.494 π.Χ.).



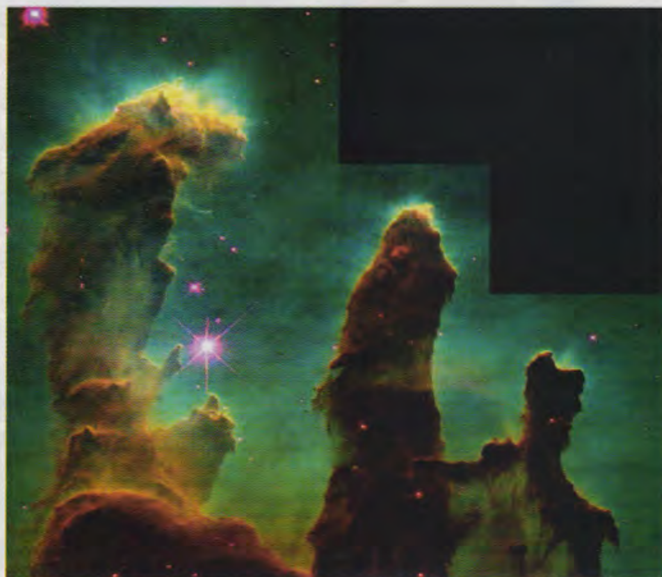
Οι επιστήμονες θα ανοίξουν τη σαρκοφάγο τον Σεπτέμβριο, οπότε θα μάθουμε ακόμα περισσότερα για τη μούμια που κατοικεί εντός της.

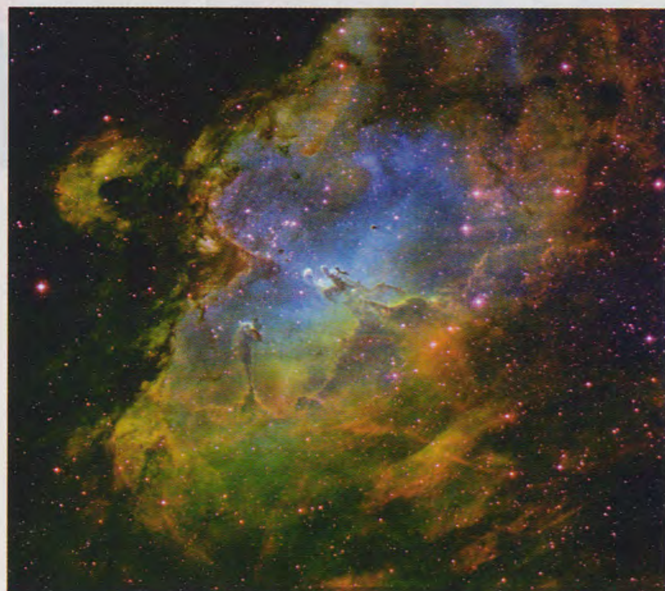
Οι επιστήμονες θα ανοίξουν τη σαρκοφάγο τον Σεπτέμβριο, οπότε θα μάθουμε ακόμα περισσότερα για τη μούμια που κατοικεί εντός της, έγινε όμως ήδη γνωστό, από την ερμηνεία των ιερογλυφικών που βρέθηκαν στον τάφο, πως πρόκειται για το πτώμα ενός επιστάτη, ο οποίος προΐστατο των εργατών που κατασκεύαζαν τις Πυραμίδες. Στη συνοδευτική φωτογραφία μπορείτε να δείτε ένα χαρακτηριστικό στιγμιότυπο από την ανακάλυψη της συγκεκριμένης σαρκοφάγου. Δεν ξέρω αν οι επιστάτες τότε χρησιμοποιούσαν... μαστίγια, περιμένω, πάντως, με ενδιαφέρον το άνοιγμά της για να δω αν οι τεχνικές κατασκευής Πυραμίδων μοιάζουν καθόλου με αυτές της απόσπασης άρθρων από τεμπέληδες συντάκτες!

ΟΙ "ΚΟΛΟΝΕΣ ΤΗΣ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ"

Το 1995, το διαστημικό τηλεσκόπιο Hubble είχε απεικονίσει για πρώτη φορά, σε μία από τις διασημότερες διαστημικές φωτογραφίες όλων των εποχών, τις γνωστές ως "τρεις κολόνες της δημιουργίας", ένα σύμπλεγμα από τρεις θυσάνους διαστημικών αερίων, σε απόσταση 6.500 ετών φωτός από τη Γη, μέσα από τους οποίους θα γεννηθούν νέα άστρα.

Στις 12 Ιουνίου, οι "κολόνες της δημιουργίας" φωτογραφήθηκαν για ακόμη μία φορά από ένα τηλεσκόπιο στο Παρατηρητήριο Kitt Peak της Αριζόνα, αυτή τη φορά σε πανοραμική θέα. Η στήλη μας φιλοξενεί την εντυπωσιακή αυτή νέα φωτογραφία, την οποία μπορείτε, όσοι έχετε υπομονή και γρήγορες συνδέσεις, να κατεβάσετε από τη διεύθυνση http://www.noao.edu/image_gallery/html/im0725.html σε αναλύσεις που φτάνουν μέχρι και 5.800x5.800! Απολαύστε, λοιπόν, το νεφέλωμα του Αετού, με τις τρεις "κολόνες" στο κέντρο του και θαυμάστε, σε όλο το μεγαλείο της, την ομορφιά του σύμπαντος που μας έκανε την τιμή να αποτελέσουμε για λίγο ένα απειροελάχιστο, ασήμαντο μέρος του...





Στις 12 Ιουνίου, οι "κολόνες της δημιουργίας" φωτογραφήθηκαν για ακόμη μία φορά από ένα τηλεσκόπιο στο Παρατηρητήριο Kitt Peak της Αριζόνα, αυτή τη φορά σε πανοραμική θέα.





E3



Η βιομηχανία των παιχνιδιών εξελίσσεται με ραγδαίους ρυθμούς και ο μόνος τρόπος να την παρακολουθήσει κανείς είναι να επισκεφτεί εκθέσεις όπως η Ε3 στο Λος Αντζελες. Επειδή, όμως, κάτι τέτοιο δεν είναι δυνατό για όλους, αυτόν το μήνα έχουμε για σας ένα πλήρες ρεπορτάζ από τα ενδιαφέροντα παιχνίδια που παρουσιάστηκαν σε αυτήν. Ας ξεκινήσουμε, λοιπόν, την περιήγησή μας στον κόσμο της διασκέδασης.

Κάθε χρόνο και καλύτερα

του Χρήστου Τζαμπαζίδη
soulhunt@compupress.gr

Τι τρελός κόσμος! Περίπτερα, βίντεο-προβολές, εντυπωσιακές μασκότ και πάρα πολλή φασαρία! Ολα τα παραπάνω, στρατολόγησαν οι εταιρείες για να διαλαλήσουν την πραμάτεια τους! Και εφόσον μιλάμε για games, δεν χρειάζεται να χρονοτριβούμε! Ακολουθούν αναφορές των σημαντικότερων παρουσιών...

UBISOFT: Επειτα από τρία επιτυχημένα παιχνίδια με το όνομα Myst, η Ubisoft ανακοίνωσε τη συνεργασία της με την Cyan Worlds Inc. για την έκδοση μίας on-line εκδοχής του δημοφιλούς παιχνιδιού. Η εταιρεία ανέφερε με μεγάλη αισιοδοξία ότι ύστερα από τα 11 εκατομμύρια αντίτυπα που πούλησε η τριλογία Myst, δεν φοβάται να κάνει και αυτό το τολμηρό βήμα. Η σειρά του Myst, που έγινε γνωστή για τα φανταστικά γραφικά της και την ευκολία χρήσης του interface της, έχει υποστεί επιπλέον βελτιώσεις. Ετσι, εκτός από το καθιερωμένο chat σε on-line παιχνίδια θα υποστηρίζει και επικοινωνία με φωνή (voice-chat) μέσω headset. Οσον αφορά στη ροή του Myst on-line δεν θα είναι βέβαια γραμμική, αλλά θα κατασκευάζεται από τους προγραμματιστές κατά την εξέλιξη του παιχνιδιού, το οποίο αναμένεται να εκδοθεί στην τελική μορφή του μέσα στο 2003.

PYRO STUDIOS: Η Pyro Studios, γνωστή για την εξαίσια δουλειά που έκανε με τα Commandos 1 και 2, εδώ και αρκετό καιρό


BLACK & WHITE 2


JAMES BOND 007: NIGHTFIRE

ανακοίνωσε ένα real time strategy, ονόματι Praetorians. Από τα screenshots που έδειξε η εταιρεία στην έκθεση μπορεί κανείς να διαπιστώσει τη βελτίωση που υπέστησαν τα γραφικά του παιχνιδιού. Αν και δεν είναι το μοναδικό παιχνίδι που αναφέρεται σε εκείνη την εποχή, ο τρόπος με τον οποίο παρατάσσονται τα στρατεύματα στο χάρτη θα προσελκύσει πολλούς θαυμαστές του είδους.

ID SOFTWARE: Εκτός από το Deus Ex 2 και το Unreal Tournament 2003 ως αναμενόμενα shoot'em up, η Id Software παρουσίασε στην έκθεση τα καινούρια κατορθώματά της. Στο περίπτερο της εταιρείας υπήρχε μια τεράστια αφίσα για το Doom 3 και προβάλλονταν τα νέα screenshots του τίτλου. Ως χρόνος έκδοσης ανακοινώθηκε το 2003. Ελπίζουμε στις επόμενες εβδομάδες να γίνει πιο συγκεκριμένη η ηγεσία της εταιρείας σχετικά με αυτό το θέμα. Οποιος, πάντως, ενδιαφέρεται να μάθει πιο πολλά για την προϊστορία αυτού του παιχνιδιού μπορεί να δει το βίντεο στο συνοδευτικό CD-ROM μας.

EPIC: Ιδιαίτερη εντύπωση στην έκθεση έκανε ο editor του Unreal 2, με τον οποίο θα μπορεί οποιοσδήποτε να σχεδιάζει τις δικές του πίστες (προϋποθέτει έναν δυνατό υπολογιστή, βέβαια). Επίσης, η Epic ανακοίνωσε ένα demo του παιχνιδιού για τις επόμενες εβδομάδες που θα περιέχει έξι πίστες. Η εταιρεία ήθελε αρχικά να το παρουσιάσει στην έκθεση, αλλά την τελευταία στιγμή το ακύρωσε εξαιτίας μικρών ατελειών σε κάποια σημεία. Τι πρωτότυπο!

BLIZZARD ENTERTAINMENT: Το ότι η Blizzard δουλεύει εδώ και καιρό επάνω σε μια on-line εκδοχή του Warcraft με στοιχεία RPG είναι γνωστό. Πέρα από αυτό, με αφορμή την έκθεση παρουσιάστηκε η φυλή των νάνων. Για πρώτη φορά οι επισκέπτες της E3 ήταν σε θέση να παίξουν το παιχνίδι αυτό και να πάρουν μια ιδέα για το πώς θα είναι δομημένο, όπως και να εξερευνήσουν δύο νέες περιοχές του World of Warcraft.

BIOWARE: Neverwinter Nights: Η Bioware, που έγινε γνωστή με τη σειρά του Baldur's Gate, παρουσίασε καινούριες φωτογραφίες και trailer του RPG παιχνιδιού Neverwinter Nights, το οποίο υπόσχεται πολλές συγκινήσεις και μεγάλη αντοχή στο χρόνο. Τα 3D γραφικά βελτιώθηκαν σημαντικά και έγιναν αλλαγές και στο gameplay. Αντε, με το καλό να μπει στα ράφια των καταστημάτων για να χάσουμε και πάλι των ύπνο μας, όπως έγινε και με το Baldur's Gate.

LUCASARTS: Θυμάστε το 1995 το adventure με τον Ben το μηχανόβιο και τη συμμορία Polecats; Η συνέχεια της τότε μεγάλης επιτυχίας Full Throttle ανακοινώθηκε στην έκθεση και προκάλεσε τον ενθουσιασμό των επισκεπτών. Από την πλευρά της LucasArts δεν δόθηκαν πολλές λεπτομέρειες για τη δομή του παιχνιδιού, αλλά ειπώθηκε ότι θα περιέχει πολλά στοιχεία δράσης και θα μπορείτε και εσείς να οδηγήσετε τη μηχανή του κεντρικού ήρωα. Φυσικά, δεν πέρασαν απαρατήρητα τα πρώτα screenshots του Indiana Jones and the Emperor's Tomb καθώς και το πρώτο βίντεο του παιχνιδιού.

LIONHEAD: Εκτός από το Black & White 2, η Lionhead ετοιμάζει και διάφορα άλλα παιχνίδια. Ενα από αυτά είναι το The Movies, το οποίο σας μεταφέρει στον κόσμο της show business ως παραγωγό ταινιών. Ετσι, θα είστε σε θέση να παράγετε ταινίες της αρεσκείας σας, όπου θα αποφασίζετε ποιο στοιχείο θα κυριαρχεί σε αυτές. Για το The Movies δεν ανακοινώθηκε ακόμη συγκεκριμένη ημερομηνία, αλλά κατά πάσα πιθανότητα θα κυκλοφορήσει το 2004. Οσο για τη συνέχεια του Black & White, ο

ΛΙΓΟ ΑΠΟ HARDWARE

Στην E3 παρουσιάστηκαν, βέβαια, και οι καινούριες συσκευές. Ενα νέο joystick με υποστήριξη Force Feedback παρουσίασε η Microsoft, υποσχόμενη πιο δυνατούς κραδασμούς, μια και πρόσθεσε στη συσκευή ένα νέο chip, που θα διαχειρίζεται τα δεδομένα. Ενώ η Microsoft έκανε την παρουσίαση, ήδη 20 παιχνίδια είχαν υποστήριξη της συσκευής. Επίσης, πολλές εταιρείες παρουσίασαν τρόπους πιο αναπαυτικής απόλαυσης παιχνιδιών. Ετσι, είδαμε καρέκλες με ατσάλινη προέκταση για οθόνη και joystick, όπου ο παίκτης θα είναι σε μια στάση μεταξύ κάθομαι κανονικά και ξαπλώνω. Αξιοσημείωτο ήταν και το γεγονός ότι πολλοί κατασκευαστές είχαν αν όχι έτοιμα, αλλά τουλάχιστον στη φάση του σχεδιασμού, 3D γυαλιά, τα οποία θα μας δίνουν το ρεαλισμό που δεν μπορούν ακόμη να μας παρέχουν οι οθόνες.

εμπνευστής του παιχνιδιού Peter Molyneux είπε πως οι ειρηνικές εποχές των κατοίκων του B&W ανήκουν πλέον στο παρελθόν. Από τις πρώτες φωτογραφίες φαίνεται, πάντως, ότι δεν μας είπε ψέματα.

G2 INTERACTIVE Αν είστε της άποψης ότι σταμάτησε η παραγωγή των flight simulation, κάνετε μεγάλο λάθος. Η ομάδα της G2 Interactive, που έχει έδρα το Τέξας των ΗΠΑ, ανακοίνωσε ότι πέρα από το Falcon 5 έχει στα σκαριά έναν ακόμη τίτλο, ονόματι Falcon: Operation Infinite Resolve. Θα μπορείτε να μπείτε στο πιλοτήριο ενός F-16 ή ενός A-10 Warthog και η αποστολή σας θα είναι να περιορίσετε την παγκόσμια τρομοκρατία, δίνοντας εναέρια υποστήριξη στους commandos. Για όσους δεν είχαν μέχρι τώρα επαφή με τέτοια παιχνίδια, θα υπάρχει το ανάλογο tutorial, ενώ για τους "ψημένους" θα υπάρχει επιλογή multiplayer (μέχρι και 12 παίκτες), όπως και η δυνατότητα κατασκευής καινούριων σεναρίων.

BLACK ISLE Lionheart λέγεται, τελικά, το νέο RPG project της Black Isle, το οποίο θα φτιαχτεί από τη Reflexive Entertainment (Star Trek: Away Team). Η υπόθεση μεταφέρει τον παίκτη 600 χρόνια πίσω, στην εποχή της Αναγέννησης. Όλη η ιστορία ξεκινά τετρακόσια χρόνια πιο πριν, όταν κατά τις σταυροφορίες ο βασιλιάς Ριχάρδος ο Λεοντόκαρδος ελευθερώνει μια πηγή μαγείας, που βυθίζει τον πλανήτη στο σκοτάδι. Δική μας δουλειά είναι να θέσουμε τέλος στην κυριαρχία του σκότους. Η ανάπτυξη του χαρακτήρα σας βασίζεται στη σειρά του Fallout και αναμένεται να κυκλοφορήσει πριν από το τέλος του 2002. Επίσης, εκτός από single player mode το παιχνίδι θα συμπεριλαμβάνει και multiplayer mode (4 παίκτες).

PIRANHA BYTES Αν και τον τελευταίο καιρό η Phenomedia αντιμετωπίζει πολλά προβλήματα στην ηγεσία της, στη θυγατρική Piranha ετοιμάζεται πυρετωδώς το Gothic 2. Απόδειξη για την ανάπτυξη αυτή είναι η ιστοσελίδα που φτιάχτηκε για το παιχνίδι από την Jowood, καθώς και οι νέες φωτογραφίες που είδαν το φως της δημοσιότητας.

TAKE 2 ENTERTAINMENT Οι ανακοινώσεις για νέα παιχνίδια δράσης δεν έχουν τελειωμό. Η Rockstar Games (GTA 3) και η Remedy συνεργάζονται για την παραγωγή του Max Payne 2. Το παιχνίδι, το οποίο κέρδισε τις καρδιές πολλών, αναμένεται να μπει στα ράφια το 2003. Η Take 2 επιβεβαίωσε ότι έχει εξασφαλίσει όλα τα δικαιώματα σχετικά με το Max Payne, στα οποία συμπεριλαμβάνονται οι χαρακτήρες και η 3D engine.

MICROSOFT Μέχρι τα Χριστούγεννα θα κυκλοφορήσει το Rallisport Challenge και για PCs. Θα διαθέτει 4 modes (Hill Climb,

HOT STUFF

Τίτλοι που... "καίνε"! Ίσως οι σημαντικότερες κυκλοφορίες που ανακοίνωσαν οι μεγαλύτερες εταιρείες του χώρου των games.

Acclaim Burnout 2, Turok Evolution, Vexx, ZooCube

Activision Doom 3, Elite Force II, Shaun Murray, Minority Report, Mat Hoffman 2, Tony Hawk's 4, Blade 2, Tenchu 3, Kelly Slater's Pro Surfer, Rally Fusion, Street Hoops, X-Men Next Dimension

Capcom Resident Evil Zero, Red Dead Revolver, JoJo's Bizarre Adventure, Steel Battalion, Marvel vs Capcom 2, Auto Modellista

Codemasters TOCA Race Driver, Prisoner of War, Colin 3, Club Football, Dragon Empires, GameCube announcement, WWII, LMA Manager

EA Freedom: The Battle for Liberty Island, Ty the Tasmanian Tiger, 007 NightFire, Lord of the Rings: The Two Towers, Buffy, Harry Potter and the Chamber of Secrets, Disney Golf, C&C Generals

Eidos Deus Ex 2, Tomb Raider, Legaia 2, TimeSplitters 2, Praetorians, Legaia 2: Duel Saga, Republic

Empire Ghost Master, Endgame, Total Immersion Racing

Infogrames Enter the Matrix, D&D, Zapper, Racing Evoluzione, Risk, Superman, Terminator, Unreal II, Unreal 2003, Unreal Championship, Godzilla, Battle Engine Aquila, Neverwinter Nights

Interplay Galleon, Baldur's Gate: Dark Alliance, Hunter

LucasArts Galaxies: An Empire Divided, RTX, Indy, Full Throttle II

Microsoft Rallisport Challenge, MechWarrior 4: Mercenaries, Project Ego, Blinx, Psychonauts, Tork, Tao Feng, Brute Force

Novalogic Delta Force: Black Hawk Down, Delta Force: Task Force Dagger

Rage Lamborghini, Andy McNab, Rocky

Take 2 Grand Theft Auto: Vice City, Duke Nukem Advance

UbiSoft Crouching Tiger, Hidden Dragon, Splinter Cell, Raven Shield, XIII, Rayman 3

Virgin Barbarian, Robocop, Top Gun, Lotus Challenge

Vivendi Universal Warcraft III, The Hobbit, Tribes Aerial Assault, SWAT Urban Justice, Fellowship of the Ring, Jurassic Park, Bruce Lee, The Thing, Malice, Counter-Strike CZ, Die Hard Vendetta

Wanadoo Hallowe'en, Pro Beach Soccer, IronStorm, Curse of Isis


PRAETORIANS

Traditional Rallies, Rallycross und Ice Racing), 29 αυτοκίνητα και 49 πίστες. Αν θέλετε να κάνετε καριέρα με ένα από τα 29 αυτοκίνητα, τότε έχει για επιλογή τέσσερις βαθμούς δυσκολίας: Pro, Expert, Classic και Unlimited. Ενα ιδιαίτερο χαρακτηριστικό είναι ότι θα συμπεριληφθεί multiplayer mode για τέσσερις παίκτες. Ρε παιδιά, το Halo για PC τι γίνεται;

WARNER BROS Η Warner Bros, η Monolith Productions και η EON Entertainment συνεργάζονται για την έκδοση ενός on-line RPG με θέμα το Matrix. Δεν υπάρχει ακόμη φωτογραφικό υλικό γι' αυτό το παιχνίδι, αλλά γνωστοποιήθηκε ότι θα βασίζεται στην ιστορία της πρώτης ταινίας και θα χρησιμοποιεί την 3D engine της Lithtech.

MASSIVE DEVELOPMENT Το γραφικό πανδαιμόνιο Aquanox δεν θα μείνει χωρίς συνέχεια, όπως ανακοίνωσε η Jowood στο περίπτερό της. Ο τίτλος θα είναι Aquanox: Revelation


MYST ON-LINE

και εσείς θα έχετε το ρόλο του William Drake, ο οποίος αναζητά χαμένα κειμήλια και νέες περιπέτειες. Η αντίστοιχη σελίδα υπάρχει ήδη στο Διαδίκτυο, αλλά το μόνο που θα δείτε είναι το logo της εταιρείας.

ΔΙΕΚΔΙΚΗΤΕΣ

ΥΠΟΨΗΦΙΟΤΗΤΕΣ

Οπως κάθε χρόνο έτσι και φέτος έγιναν οι απονομές βραβείων στα καλύτερα παιχνίδια της έκθεσης. Υπάρχουν πάρα πολλές κατηγορίες, αλλά πιστεύουμε πως οι πιο αξιόλογες είναι αυτές που θα αναφέρουμε στη συνέχεια:

ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΗΣ Ε3 2002:
- **Doom 3** (Id Software/Activision, PC)
- **Metroid Prime** (Retro Studios/Nintendo, GameCube)
- **Neverwinter Nights** (Bioware/Infogrames, PC)
- **The Legend of Zelda** (Nintendo, GameCube)
- **The Sims Online** (Maxis/Electronic Arts, PC)

ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΓΙΑ PC:
- **Age of Mythology** (Ensemble Studios/Microsoft)
- **Command & Conquer: Generals** (EA Pacific/Electronic Arts)
- **Doom 3** (Id Software/Activision)
- **Neverwinter Nights** (Bioware/Infogrames)
- **Star Wars Galaxies: An Empire Divided** (Sony Online/LucasArts)

ΚΑΛΥΤΕΡΟ ACTION GAME:
- **Dead to Rights** (Namco, Xbox)
- **Doom 3** (Id Software/Activision, PC)
- **Metroid Prime** (Retro Studios/Nintendo, GameCube)
- **Panzer Dragoon: Orta** (Sega, Xbox)
- **Shinobi** (Overworks/Sega, PlayStation 2)

ΚΑΛΥΤΕΡΟ ACTION-ADVENTURE:
- **Lord of the Rings: The Two Towers** (Stormfront Studios/EA, PlayStation 2)
- **Splinter Cell** (UbiSoft, Πολλές πλατφόρμες)
- **Super Mario Sunshine** (Nintendo, GameCube)
- **The Getaway** (Team Soho/Sony Computer Entertainment, PlayStation 2)
- **The Legend of Zelda** (Nintendo, GameCube)

ΚΑΛΥΤΕΡΟ RPG:
- **Deus Ex 2: Invisible War** (Ion Storm/Eidos, Πολλές πλατφόρμες)
- **Kingdom Hearts** (SquareSoft/Disney Interactive, PlayStation 2)
- **Neverwinter Nights** (BioWare/Infogrames, PC)
- **Star Wars Galaxies: An Empire Divided** (Sony Online/LucasArts, PC)
- **Star Wars Knights of the Old Republic** (BioWare/LucasArts, Πολλές πλατφόρμες)

ΚΑΛΥΤΕΡΟ RACING GAME:
- **Auto Modellista** (Capcom, PlayStation 2)
- **Colin McRae Rally 3** (Codemasters, Πολλές πλατφόρμες)
- **Need for Speed: Hot Pursuit 2** (Electronic Arts, Πολλές πλατφόρμες)
- **Pro Race Driver** (Juice Studio/Codemasters, Πολλές πλατφόρμες)
- **Sega GT 2002** (Wow Entertainment/Sega, Xbox)

ΚΑΛΥΤΕΡΟ SIMULATION:
- **Combat Flight Simulator 3** (Microsoft, PC)
- **Lock On: Modern Air Combat** (SSI/Ubisoft, PC)
- **SimCity 4** (Maxis/Electronic Arts, PC)
- **Steel Battalion** (Capcom, Xbox)
- **The Sims Online** (Maxis/Electronic Arts, PC)

ΚΑΛΥΤΕΡΟ SPORTS GAME:
- **Madden NFL 2003** (Electronic Arts, Πολλές πλατφόρμες)
- **NBA 2003** (Visual Concepts/Sega, Πολλές πλατφόρμες)
- **NFL 2003** (Visual Concepts/Sega, Πολλές πλατφόρμες)
- **NFL Fever 2003** (Microsoft, Xbox)
- **Tony Hawk's Pro Skater 4** (Neversoft Entertainment/Activision, Πολλές πλατφόρμες)

ΚΑΛΥΤΕΡΟ STRATEGY:
- **Age of Mythology** (Ensemble Studios/Microsoft, PC)
- **Command and Conquer: Generals** (EA Pacific/Electronic Arts, PC)
- **Republic: The Revolution** (Elixir Studios/Eidos Interactive, PC)
- **Rise of Nations** (Big Huge Games/Microsoft, PC)
- **Warcraft 3: Reign of Chaos** (Blizzard Entertainment, PC)

ΚΑΛΥΤΕΡΟ MULTIPLAYER ON-LINE GAME:
- **City of Heroes** (Cryptic Studios/NCSoft, PC)
- **Star Wars Galaxies: An Empire Divided** (Sony Online/LucasArts, PC)
- **The Sims Online** (Maxis/Electronic Arts, PC)
- **Unreal Tournament 2003** (Digital Extremes/Infogrames, PC)
- **World of Warcraft** (Blizzard, PC)

Οπως βλέπετε, οι υποψηφιότητες για τα καλύτερα παιχνίδια ήταν πάρα πολλές, αλλά μόνο ένα από κάθε κατηγορία θα κρατούσε το Βραβείο του καλύτερου στα χέρια του. Επειτα από δύο εβδομάδες λοιπόν, οι κριτές ανέδειξαν τους νικητές.


DOOM 3


GOTHIC 2

VIVENDI UNIVERSAL Εκτός από την ΕΑ, παιχνίδια βασισμένα στις νουβέλες του Tolkien ετοιμάζει και η Vivendi, η οποία παρουσίασε το Fellowship of the Ring. Φυσικά, αυτό που ο κόσμος περιμένει σαν τρελός από τη Vivendi είναι το Warcraft 3, αλλά δεν μπορεί κανείς να αψηφήσει τα SWAT: Urban Justice, Counter-Strike CZ και Die Hard Vendetta.

ELECTRONIC ARTS Από μια τέτοια έκθεση δεν θα μπορούσε να λείπει η μεγαλύτερη κατασκευάστρια εταιρεία. Η ΕΑ, λοιπόν, άδραξε την ευκαιρία για να ανακοινώσει πληθώρα καινούριων τίτλων. Από τις νέες κυκλοφορίες ξεχώρισαν τα παιχνίδια που βασίζονται στην τριλογία των ταινιών "Lord of The Rings" (ήδη η εταιρεία ανακοίνωσε και τη μεταφορά του "Two Towers" στις οθόνες μας) και η συνέχεια του Harry Potter.

▼ Το γνωστό "reality", The Sims, μπαίνει στο Internet κι έτσι θα μπορείτε να συναναστρέφεστε με ανθρώπους από όλο τον κόσμο. Θα έχετε ένα κομμάτι γης, με το οποίο θα μπορείτε να κάνετε ό,τι θέλετε. Αυξήστε τα πλούτη σας, κάντε πάρτι για άλλους, χτίστε μια άλλη ζωή στο cyberspace. Το Sims Online αναμένεται να κυκλοφορήσει στο δεύτερο μισό του 2002.

▼ Το Command & Conquer: Generals που απέσπασε και το βραβείο του καλύτερου strategy, θα σας βάλει στη θέση ενός στρατηγού με σκοπό να κυριαρχήσετε στις 27 πίστες του. Τα γραφικά θα είναι 3D και υπόσχονται να ικανοποιήσουν τους fans. Περίοδος έκδοσης είναι ο χειμώνας του 2002.

▼ Το James Bond 007: NightFire δεν είναι παρά ένα first person shooter, με θέμα το θρυλικό Bond των αγγλικών μυστικών υπηρεσιών, το οποίο ανταποκρίνεται στις απαιτήσεις των gamers. Πρόκειται να κυκλοφορήσει το χειμώνα του 2002.

▼ Ενα παιχνίδι που έκανε ιδιαίτερη αίσθηση είναι το NBA LIVE 2003, το οποίο η εταιρεία επαναφέρει, μετά από έναν χρόνο απουσίας. Η ανανέωση που έγινε στο παιχνίδι είναι μεγάλη, και η κυκλοφορία του αναμένεται κατά το φθινόπωρο του 2002.

▼ Λίγο πριν, θα κάνει την εμφάνισή του το Need For Speed: Hot Pursuit 2. Το παιχνίδι υπόσχεται μεγάλες συγκινήσεις, χάρη στα καινούρια αυτοκίνητα, στις νέες πίστες ανοιχτού χαρακτήρα και στα βελτιωμένα γραφικά, για να αναφέρουμε μόνο μερικά από τα "καλούδια" που μας ετοίμασε η ΕΑ.

▼ Το SimCity 4 θα κυκλοφορήσει μέσα στο φθινόπωρο και θα σας δίνει ακόμη μεγαλύτερη ελευθερία κινήσεων, κάνοντας πιο ρεαλιστική τη ζωή μέσα στο παιχνίδι.

▼ Τέλος, το 1503 A.D. - The New World, θα κυκλοφορήσει μέχρι το τέλος του 2002.

ΝΙΚΗΤΕΣ

ΚΑΛΥΤΕΡΟ GAME ΤΗΣ Ε3:
DOOM III

ΚΑΛΥΤΕΡΟ PC GAME:
DOOM III

ΚΑΛΥΤΕΡΟ ACTION GAME
DOOM III

ΚΑΛΥΤΕΡΟ ACTION-ADVENTURE:
Splinter Cell

ΚΑΛΥΤΕΡΟ RPG:
Neverwinter Nights

ΚΑΛΥΤΕΡΟ SIMULATION:
The Sims Online

ΚΑΛΥΤΕΡΟ STRATEGY:
Command & Conquer: Generals

ΚΑΛΥΤΕΡΟ ON-LINE MULTIPLAYER GAME:
Star Wars: Galaxies

ΚΑΛΥΤΕΡΟ RACING GAME:
Auto Modellista

ΚΑΛΥΤΕΡΟ SPORTS GAME:
NFL 2K3

ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΓΡΑΦΙΚΑ:
DOOM III

ΚΑΛΥΤΕΡΟΣ ΗΧΟΣ:
DOOM III

Ο μεγάλος νικητής είναι το DOOM III
Οπως βλέπετε, λοιπόν, το DOOM III σάρωσε τα βραβεία στη φετινή Ε3. Πρόκειται πράγματι για ένα εντυπωσιακό παιχνίδι και αξίζει κάθε δολάριο που ξοδεύτηκε για να δημιουργηθεί. Πώς, όμως, μπόρεσε να πάρει όλα αυτά τα βραβεία; Τα γραφικά που διαθέτει το DOOM III είναι τόσο εξελιγμένα, που ακόμη και μία GeForce 4 θα τα βρει σκούρα. Εντάξει, μέχρι να εκδοθεί το παιχνίδι στην αγορά (ελπίζουμε σύντομα) οι προγραμματιστές θα το βελτιώσουν έτσι ώστε να παίζει και σε GeForce 3 ικανοποιητικά. Οποιοι από εσάς δεν είχατε ακόμη την ευκαιρία να απολαύσετε κάποια στιγμιότυπα αυτού του τίτλου, μπορείτε να δείτε το βίντεο που περιλαμβάνεται στο CD-ROM αυτού του τεύχους ή να επισκεφτείτε τη σελίδα της Id Software. Είμαστε σχεδόν βέβαιοι ότι μετά την επίσκεψή σας από εκεί θα πάρετε την απόφαση να μαζέψετε χρήματα για να κάνετε αναβάθμιση στον υπολογιστή σας.

Ο μεγάλος χαμένος είναι το Warcraft III
Παρά τη μεγάλη διαφήμιση που έχει γνωρίσει εδώ και σχεδόν δύο χρόνια, το παιχνίδι της Blizzard δεν κατόρθωσε να αποσπάσει κανένα βραβείο στη φετινή Ε3! Μήπως αυτή τη φορά η Blizzard προσπάθησε να πουλήσει φούμαρα για μεταξωτές κορδέλες; Μήπως το Warcraft III δεν είναι τόσο καλό όσο το περιμέναμε; Στην κατηγορία του καλύτερου strategy, την πρώτη θέση πήρε το Command and Conquer: Generals, με το Age of Mythology να ακολουθεί!



ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟ

PC master PATCH

ΒΑΛΤΕ ΤΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΠΡΩΤΑΘΛΗΜΑ ΣΤΟ FIFA 2002

Ολα άρχισαν όταν βγήκε το καταπληκτικό Road to World Cup FIFA 98. Τότε ως ψαγμένος gamer είχα προσθέσει το ελληνικό πρωτάθλημα, την εμφάνιση του ΘΡΥΛΟΥ, καθώς και το γήπεδο "Καραϊσκάκη", πλήρως ανανεωμένο, ξέρετε, όπως το δείχνουν στις μακέτες. Επειτα από έναν χρόνο, με τον ερχομό του καλύτερου FIFA που έχει βγει ποτέ (το World Cup δεν το έχω δει ακόμα να πω την αμαρτία μου!), το έπιασα πιο σοβαρά το θέμα και πλακώθηκα να αλλάξω τις λυχνίες του παιχνιδιού. Αποτέλεσμα; Ολο το ελληνικό πρωτάθλημα, αληθινές εμφανίσεις των καλύτερων ομάδων, 4 ελληνικά γήπεδα, νέο μενού, ελληνική μετάφραση κ.λπ. Αυτή ήταν η δεύτερη έκδοση του SD Patch, που μάλιστα είχε μπει στην ειδική έκδοση του "Hot Games" για το FIFA 99.

Υστερα από μία παύση ανάμεσα στις δύο εκδόσεις του FIFA που ακολούθησαν, έχουμε την τρίτη έκδοση του SD Patch για το FIFA 2002 (όχι το World Cup), το οποίο ελπίζουμε να καλύψει το κενό που μας άφησε εξαρχής, η Electronic Arts.

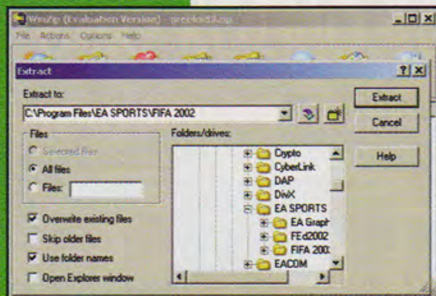
ΤΙ ΑΛΛΑΖΕΙ;

Αναλυτικότερα, το Greek SD Patch v3.1 αλλάζει και προσθέτει τα εξής πραγματάκια:

- Ελληνικό Πρωτάθλημα, όλες οι ομάδες, όλοι οι παίκτες!
- Ο φόβος και ο τρόμος όλων... η ποδοσφαιρική ομάδα του "PC Master" ξαναχτυπά!
- Νέοι ρεαλιστικοί χλοοτάπητες
- Νέες ελληνικές διαφημίσεις
- Αλλαγές σε όλα τα γήπεδα!
- Ρεαλιστικές εμφανίσεις των μεγάλων ελληνικών ομάδων
- Νέοι οπαδοί
- Μερικοί οπαδοί κρατάνε και φωτοβολίδες :P
- Αλλαγές σε μενού και game interface
- Νέα παπούτσια, γάντια και εμφάνιση για τους τερματοφύλακες
- Νέα δίχτυα
- Νέα μπάλα
- ...και άλλα πολλά :)

Ιούλιος μήνας και ακόμα δεν φάνηκε ελληνικό patch για το FIFA 2002. Ετσι, το "PC Master" και συγκεκριμένα ο άμοιρος ο γράφων ανέλαβε να βγάλει το φίδι από την τρύπα. Ισως οι παλιοί (όχι oldy, δεν λέω εσένα) να θυμούνται το SD patch. Αν όχι, ας γυρίσουμε για λίγο στο παρελθόν...

του Ζήση "SnakeMJK" Παπασπύρου
snakemjk@hotmail.com



Κάνοντας extract το patch...





ΩΡΑΙΑ, ΠΩΣ ΤΟ ΒΑΖΩ (ΚΑΙ ΠΩΣ ΤΟ ΒΓΑΖΩ!);

Τα πράγματα είναι πολύ απλά. Στο CD θα βρείτε ένα zip με το όνομα greeksd3.zip. Τρέξτε το και επιλέξτε Extract. Επειτα στο παράθυρο που θα εμφανιστεί στο κενό που γράφει "Extract to:" επιλέξτε τον κεντρικό φάκελο του FIFA 2002, συνήθως είναι το "C:\Program Files\EA Sports\FIFA 2002\". Επίσης, τσεκάρετε τα All files, Overwrite existing files και Use folder names. Πατώντας τώρα το κουμπί Extract είστε έτοιμοι. Σας υπενθυμίζω πως αν θέλετε να κάνετε το FIFA όπως ήταν αρχικά, τότε υπάρχουν δύο λύσεις: το παλιό και καλό reinstall και η κουραστική λύση να κρατήσετε backup από τα αρχεία που αντικαθιστώνται.

WOW! ΠΩΣ ΤΟ ΕΚΑΝΕΣ;

Το editing χωρίζεται σε δύο μεγάλες κατηγορίες, στα rosters και στα γραφικά. Οι αλλαγές στα rosters μπορούν να γίνουν πολύ εύκολα μέσα από το ίδιο το παιχνίδι. Βέβαια, αν θέλετε να κάνετε καλή δουλειά, τότε θα χρειαστείτε το εργαλείο του Chau Le "Fed2002". Με αυτό μπορείτε να διαμορφώσετε τα στατιστικά των υπαρχόντων παικτών και ομάδων . Οπως θα δείτε στο πλαίσιο με τις φωτογραφίες, μπορείτε να κάνετε τα πάντα σε ό,τι αφορά τα rosters και τις εμφανίσεις των ομάδων. Το μοναδικό ψεγάδι είναι ότι δεν μπορείτε να δημιουργήσετε νέους παίκτες. Αρα συνετό είναι να δημιουργείτε τυχαίους παίκτες μέσα από το FIFA και έπειτα να τους διαμορφώνετε αναλυτικά στο Fed2002.

Για τη δεύτερη κατηγορία, αυτή των γραφικών δηλαδή, θα χρειαστούμε το EA Graph, ένα εργαλείο που αρχικά κατασκευάστηκε αποκλειστικά για το NBA Live 97, αλλά στη συνέχεια απέκτησε συμβατότητα με σχεδόν όλα τα παιχνίδια της EA Sports. Μέσα από αυτό μπορείτε να ανοίξετε, μεταξύ άλλων, αρχεία με fsh και viv extensions, δηλαδή τα αρχεία γραφικών του FIFA 2002. Το edit των γραφικών είναι πολύ απλό, αρκεί να ακολουθείτε κάποιους κανόνες. Κατ' αρχάς, κανένα αρχείο γραφικών δεν πρέπει να ξεπεράσει τα 255 χρώματα, αλλιώς το FIFA θα αρνηθεί να τρέξει, αφού διαθέτει περιορισμένη παλέτα χρωμάτων.

Το καλό είναι ότι και μέσα από το EA Graph, αλλά και από κάποιο πρόγραμμα επεξεργασίας γραφικών όπως το Paint Shop Pro, μπορούμε να αλλάξουμε τα χρώματα της παλέτας σε αυτά της αρεσκείας μας.

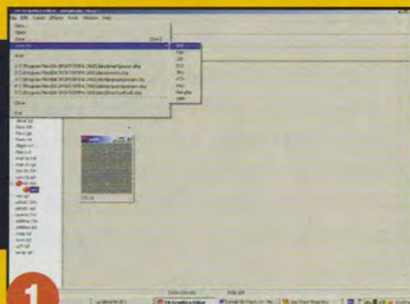
Ας δούμε τώρα τη διαδικασία αλλαγής των γραφικών. Ανοίγουμε, π.χ., το purge.big, το οποίο βρίσκεται στο φάκελο "\Data\Enviro\". Στο purge.big βλέπουμε άλλα αρχεία, δηλαδή, όπως καταλαβαίνετε, τα big αρχεία είναι κάτι σαν zips. Επιλέγουμε το net.fsh, που είναι το αρχείο με τα δίχτυα των τερμάτων. Μπορούμε να το επεξεργαστούμε μέσα από το ίδιο το EA Graph, αλλά επειδή είναι πολύ απλό, θα προτιμήσουμε το Paint Shop Pro 7. Ετσι, αφού έχουμε ανοιχτό το net.fsh, επιλέγουμε File -> Save As -> BMP. Επειτα ανοίγουμε το BMP με το PSP και κάνουμε όποιες αλλαγές θέλουμε. Επιστρέφουμε στο EA Graph και με ανοιγμένο πάντα το net.fsh κάνουμε κλικ στο εικονίδιο που γράφει "Import Wizard". Επιλέγουμε το "Import an existing external file into the current open image", διαλέγουμε μέσα από το Browse το αλλαγμένο BMP αρχείο και γίνεται η μετατροπή! Εδώ να σημειώσουμε ότι σε κάποια αρχεία, όπως το net.fsh, κάποια σημεία πρέπει να είναι αόρατα (invisible). Για να το πετύχουμε αυτό, τρέχουμε το tool του EA Graph "Palette Workbench", επιλέγουμε το σημείο που θέλουμε να μην είναι ορατό και θέτουμε το opacity του στην τιμή μηδέν. Μην ανησυχείτε, είναι πιο εύκολο απ' ό,τι ακούγεται!

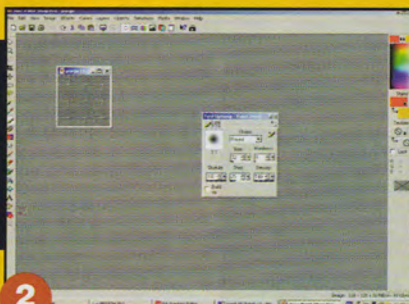
ΠΟΥ ΒΡΙΣΚΕΤΑΙ ΤΙ

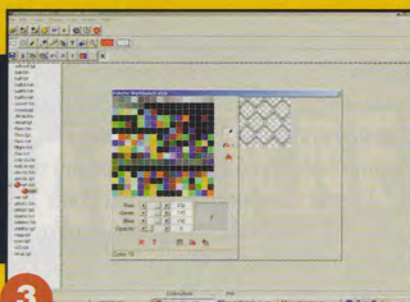
Ναι, ξέρω, περίεργος τίτλος για παράγραφο. Για να κάνω τη ζωή σας πιο εύκολη, στη συνέχεια αναφέρεται σε ποια σημεία ακριβώς βρίσκονται τα σημαντικότερα αρχεία γραφικών του FIFA 2002.

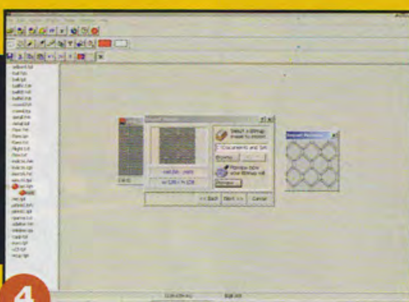
- **Data\beart\pause.abg:** γραφικά του interface κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.
- **Data\enviro\0Xcd_p.big:** γραφικά γηπέδων (χλοοτάπητες βασικά).

ΑΛΛΑΓΗ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΣΕ 4 ΒΗΜΑΤΑ


1 Στο EA Graph ανοίγουμε το purge.fsh και στη συνέχεια σώζουμε το net.fsh ως BMP.


2 Επεξεργαζόμαστε το BMP αρχείο με το Paint Shop Pro.

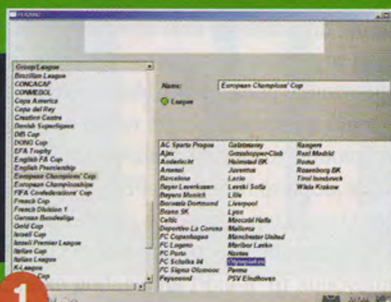

3 Ανοίγουμε το BMP, το σώζουμε ως FSH και μετά επεξεργαζόμαστε την παλέτα του. Συγκεκριμένα, θέτουμε στο background χρώμα το opacity μηδέν για να γίνει αόρατο.


4 Μέσα από τον Import Wizard του EA Graph αντικαθιστάμε τα δύο αρχεία και τελειώσαμε!

- **Data\enviro\adboardXX.fsh:** διαφημίσεις γηπέδου.
- **Data\enviro\copp.fsh wcup.fsh euro.fsh u22.fsh:** γραφικά κυπέλλων.
- **Data\enviro\purge.big:** μπάλες, οπαδοί, δίχτυα, προβολείς, γενικότερα ό,τι υπάρχει κοινό σε όλα τα γήπεδα.
- **Data\feart\...:** background εικόνες όλων των μενού. Προσοχή, για να τις ανοίξετε, θα πρέπει να θέσετε στο EA Graph να βλέπει όλα τα αρχεία και όχι μόνο τα "supported files".
- **Data\player\face.big:** όλες οι φάτσες των παικτών.
- **Data\player\flags.big:** οι σημαίες.
- **Data\player\hair.big:** ...τα μαλλιά των παικτών (έλεος, πόσα edits πια θα κάνετε!).
- **Data\player\jnum.big:** κάθε λογής νούμερα είναι εδώ.
- **Data\player\kits.big:** να και κάτι χρήσιμο. Όλες οι εμφανίσεις!
- **Data\player\pkshared.big:** γάντια, παπούτσια και... δόντια.
- **Data\player\texture.big:** το... δέρμα των παικτών.
- **Data\popups\popups.abg:** το interface των pop-up παραθύρων.

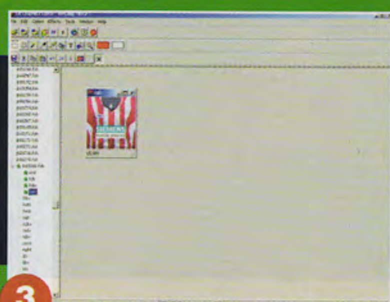
PC

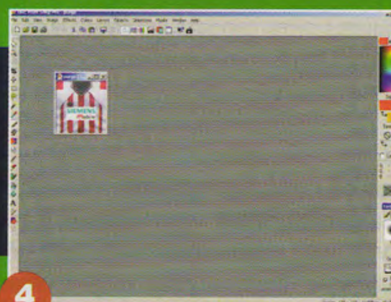
ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΟΜΑΔΑΣ


1 Ανοίγουμε το Fed2002 και επιλέγουμε European Champion's League. Η EA Sports θα προνόησε ότι η ομάδα με τα πράσινα διακριτικά θα παίζει του χρόνου στο UEFA...



2 Μέσα από τα Player Properties μπορούμε να αλλάξουμε τα πάντα!


3 Και πάλι μέσα από το EA Graph, αν θέλουμε, π.χ., να αλλάξουμε την εμφάνιση του Ολυμπιακού. Να σημειώσουμε ότι στο kits.big η εμφάνιση του ΘΡΥΛΟΥ είναι η 280ή.


4 Η επεξεργασμένη εμφάνιση του Ολυμπιακού στο PSP.



5 Εδώ την έχουμε κάνει import μέσα από το Fed2002.



6 Το τελικό αποτέλεσμα. Καλό;



Από το 1984 τα games αποτελούν και στη χώρα μας όχι απλώς ένα δημοφιλές μέσο διασκέδασης, αλλά και πηγή έμπνευσης για όσους έχουν δημιουργικές ανησυχίες. Στις σελίδες που ακολουθούν, θα διαβάσετε για την παρουσία της χώρας μας στη βιομηχανία των games και θα γνωρίσετε μερικές από τις σημαντικότερες στιγμές της!

ΕΛΛΗΝΙΚΑ Games

του Χάρη Κλάδη
rex@compupress.gr

ΜΕΡΟΣ Α'

Κι όμως, υπάρχουν κι αυτά!

Στη χώρα μας το gaming έχει μακρόχρονη ιστορία. Αν και άρχισε να διαδίδεται περισσότερο μέσω των πρώτων οικιακών υπολογιστών παρά με τα πρώτα video games, όπως συνέβη στον υπόλοιπο κόσμο, αγκαλιάστηκε σε τέτοιον βαθμό από τους Ελληνες χρήστες, που αποτέλεσε την κύρια βάση εξέλιξης του computing στη χώρα μας.

Σχεδόν κάθε νεαρός gamer, από το 1985 μέχρι και σήμερα, ονειρεύτηκε το παιχνίδι που θα ήθελε ο ίδιος να δημιουργήσει για τον αγαπημένο υπολογιστή του. Δυστυχώς, η ελληνική πραγματικότητα δεν επέτρεψε την υλοποίηση των περισσότερων από αυτά τα όνειρα. Ομως, δεν είναι ανύπαρκτες οι περιπτώσεις των λίγων "ηρώων" (θα μπορούσαμε να τους χαρακτηρίσουμε έτσι...) που προσπάθησαν και κατόρθωσαν να στολίσουν με ελληνικά χρώματα την παλέτα της εγχώριας και διεθνούς gaming σκηνής. Τόσο στο παρελθόν όσο και σήμερα, εμφανίστηκαν άνθρωποι που παρουσίασαν δουλειές ποιότητας, οι οποίοι δεν θα ήταν παράτολμο να πούμε πως κάποια μέρα θα μπορούσαν να κοιτάξουν κατάματα δημιουργούς όπως ο Romero και ο Carmack...

Το κείμενο που ακολουθεί αποτελεί το πρώτο μέρος ενός ειδικού αφιερώματος, εμπνευσμένου από τις προσπάθειες κάποιων Ελλήνων δημιουργών, που έχει ως βασικότερο σκοπό να ενημερώσει, αλλά και να αφυπνίσει τους Ελληνες gamers για την παρουσία της χώρας μας στη βιομηχανία gaming. Φυσικά, το θέμα είναι τεράστιο. Χρειάστηκε μεγάλη ιστορική έρευνα, τα αποτελέσματα της οποίας ακολουθούν, καθώς και ακόμα μεγαλύτερη δημοσιογραφική έρευνα, την οποία θα διαβάσετε στο επόμενο τεύχος μας, όπου θα περιλαμβάνεται, εκτός των άλλων, αναφορά τόσο στα σύγχρονα ελληνικά games όσο και σε όσα ετοιμάζουν για το μέλλον αρκετοί Ελληνες δημιουργοί.

Για την ώρα, διαβάστε το ιστορικό κομμάτι που ακολουθεί, στο οποίο παρουσιάζονται προσπάθειες δικών μας ανθρώπων, τόσο στον ελληνικό όσο και στο διεθνή χώρο. Κυρίως θα ασχοληθούμε με τις ομολογουμένως ελάχιστες εταιρείες στη χώρα μας που έκαναν τη γενναία προσπάθεια να προωθήσουν αμιγώς ελληνικά games.

Βεβαίως, θα μάθετε και για κάποιους Ελληνες δημιουργούς που διέπρεψαν στο εξωτερικό.

Οσοι είστε αρκετά παλιοί παίκτες, το αφιέρωμα αυτό θα σας θυμίσει σίγουρα όμορφες στιγμές -ίσως ακόμα και δημιουργικές-, ενώ για τους νεότερους θα αποτελέσει σαφώς ένα πολύτιμο και διδακτικό εγχειρίδιο.


Το "Χάος" της ACOCSOFT.

ΟΤΑΝ ΤΑ ΑΜΦΙΒΙΑ ΠΕΡΠΑΤΗΣΑΝ ΣΤΗΝ ΞΗΡΑ...

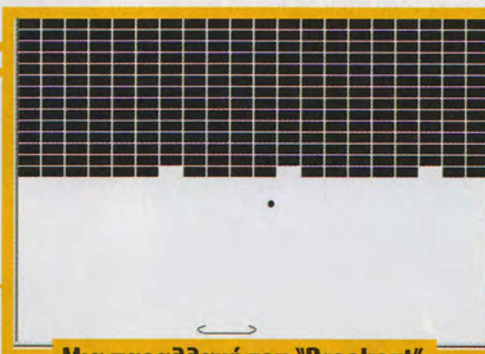
Μπορεί να σας φανεί περίεργος ο τίτλος της ενότητας, στην προκειμένη περίπτωση, όμως, ταιριάζει απόλυτα! Βλέπετε, τα πρώτα πλάσματα που περπάτησαν στη Γη ήταν τα αμφίβια, τα οποία ήταν η εξέλιξη των ψαριών, και αργότερα εξελίχθησαν, με τη σειρά τους, στα ερπετά. Μία από τις πρώτες παρουσιάσεις ελληνικού παιχνιδιού έγινε από το περιοδικό "Pixel" το 1984. Το παιχνίδι είχε ήρωα το πιο κοινό αμφίβιο του πλανήτη. Ονομαζόταν "Βάτραχος", ήταν κατασκευής της Πουλιάδης και Συνεργάτες και επρόκειτο για ένα απλοϊκό arcade/puzzle για τον υπολογιστή TI-99/4A, φτιαγμένο σε Extended Basic. Οι πιο παλιοί παίκτες, θα έχετε μάλλον μαντέψει τι είδους παιχνίδι ήταν: μία ρεπλίκα του κλασικού "Frogger", το οποίο έχει χαραχθεί στις μνήμες των απανταχού gamers ως ένα από τα πιο συναρπαστικά πρώιμα παιχνίδια, τόσο στα ηλεκτρονικά όσο και στα πρώτα home video game συστήματα και στους home υπολογιστές. Οπως και στο... original, ο βάτραχος που χειριζόταν ο παίκτης έπρεπε να διασχίζει τους δρόμους, αποφεύγοντας τα αυτοκίνητα, τις όχθες, αποφεύγοντας τα αδηφάγα φίδια, και τα ποτάμια, χρησιμοποιώντας τους κορμούς.

Σχεδόν στο σύνολο των περιπτώσεων, τα ελληνικά games ακολούθησαν το παράδειγμα του "Βάτραχος". Μιμήθηκαν, δηλαδή, τα ήδη υπάρχοντα παιχνίδια, χωρίς να υλοποιήσουν πολλές πρωτότυπες ιδέες. Αυτό ήταν σύνηθες φαινόμενο της εποχής, καθώς τα οικιακά games αποτελούσαν κατά κύριο λόγο μεταφορές παιχνιδιών από τα ηλεκτρονικά (coin-ops) ή από ταινίες. Ταυτόχρονα, λίγο το ύφος των arcades, λίγο οι περιορισμένες δυνατότητες των συστημάτων, δεν άφηναν πολλές δημιουργικές επιλογές στους προγραμματιστές και τους σχεδιαστές - και αυτό ήταν γνώρισμα των games σε παγκόσμιο επίπεδο και όχι μόνο στη χώρα μας.

Ο κόσμος έβριθε από shoot'em up οριζόντιου ή κάθετου scrolling, δισδιάστατα ποδοσφαιράκια, παιχνίδια καράτε στο στυλ του Renegade και δεκάδες παιχνίδια platform. Παιχνίδια που μεταξύ τους είχαν ελάχιστες διαφορές στη δομή και την εφαρμογή τους, αλλά αρκετές διαφορές στην αντιμετώπιση και στο gameplay, ώστε να τραβούν εκ νέου το ενδιαφέρον του παίκτη. Οι νέοι δημιουργοί επηρεάζονταν στο έπακρο από τα αγαπημένα τους παιχνίδια - γεγονός που εν μέρει συμβαίνει και σήμερα. Ηταν, λοιπόν, συχνό φαινόμενο να θέλουν να δημιουργήσουν ένα παιχνίδι ανάλογο με κάποιο ήδη υπάρχον που τους άρεσε, αλλά σαφώς καλύτερο, ή ένα παιχνίδι που είδαν σε κάποιο άλλο σύστημα και διακαής πόθος τους ήταν να το μεταφέρουν και στο δικό τους, με τις ανάλογες βελτιώσεις ή περιορισμούς, φυσικά!



Το "Frogger", ένα παιχνίδι που αντέγραψαν πολλοί.


Μια παραλλαγή του "Breakout".

Η ΕΠΟΧΗ ΤΩΝ ΡΟΜΑΝΤΙΚΩΝ

Τα χρόνια εκείνα η δημιουργία ενός παιχνιδιού δεν ήταν τόσο πολύπλοκη όσο σήμερα. Τις περισσότερες φορές τα παι-



χνίδια που έφταναν στην αγορά ήταν προσπάθειες λίγων ατόμων. Για να καταλάβετε τι εννοώ, παρομοιάστε τους τότε δημιουργούς με τα μέλη ενός συγκροτήματος. Πολλές φορές αρκούσε ένα, άντε δύο άτομα, για την ολοκλήρωση ενός αξιοσέβαστου παιχνιδιού και μάλιστα σε αρκετά σύντομο χρονικό διάστημα. Κυρίαρχη μορφή ήταν ο προγραμματιστής, με δεύτερο το γραφίστα. Οι μουσικοί συνήθως δούλευαν για την εταιρεία που θα δημοσίευε το παιχνίδι και άρα απλώς συνέθεταν κάποια μουσικά θέματα κατά παραγγελία.

Αυτό βόλευε τη σαφώς μικρή ελληνική σκηνή. Λίγοι προγραμματιστές και ακόμα πιο λίγοι γραφίστες θα μπορούσαν να δημιουργούν 5-6 τίτλους κάθε χρόνο, σύμφωνα πάντα με τα δεδομένα της εποχής. Σήμερα αυτό θα ήταν πρακτικά αδύνατο, καθώς οι απαιτήσεις της αγοράς αλλά και των gamers είναι σαφώς αυξημένες. Οι δημιουργικές ομάδες θυμίζουν συμφωνικές ορχήστρες και απαρτίζονται από παραγωγούς, σκηνοθέτες, σεναριογράφους, προγραμματιστές κώδικα, γραφικών και ήχων, γραφίστες, μουσικούς κι ένα σωρό άλλους πολύτιμους παράγοντες, οι δε παραγωγές χρειάζονται πολλές φορές χρόνια για να φτάσουν ολοκληρωμένες στην αγορά. Αντίθετα, τα παιχνίδια της εποχής των home υπολογιστών ήταν κυριολεκτικά "one man shows" και αναδείκνυαν τους δημιουργούς σε μικρούς ήρωες ανά τον gaming κόσμο.



Η ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ ΤΗΣ ACOCSOFT

Κάπως έτσι βρήκαν και οι πρώτες ελληνικές δημιουργίες το δρόμο για την εγχώρια αγορά. Μία από τις πρώτες εταιρείες παραγωγής software στη χώρα μας, που αποφάσισε να μπει δυναμικά στη δημιουργία παιχνιδιών, ήταν η Acocsoft. Με παλαιότερη εμπειρία στις εφαρμογές, η εταιρεία αγκάλιασε τις προσπάθειες πολλών νέων δημιουργών και κυκλοφόρησε περισσότερους από 10 τίτλους στην αγορά. Τα παιχνίδια της για το διαδεδομένο Amstrad CPC, αν και δεν αποτελούσαν καινοτόμους προσπάθειες, κατόρθωσαν να καλύψουν ένα μεγάλο φάσμα ειδών παιχνιδιών, τα οποία κρίθηκαν από το σύνολο σχεδόν του ελληνικού ειδικού Τύπου ως αξιόλογα, αφήνοντας πολλές υποσχέσεις για το μέλλον. Παιχνίδια εξ ολοκλήρου ελληνικά, εμπνευσμένα από επιτυχίες του gaming της εποχής, μιμήθηκαν ιδανικά το Pac Man και το Arcanoid, ενώ κάποια άλλα κατόρθωσαν να εμπλουτίσουν με πρόσθετα στοιχεία ήδη επιτυχημένους τίτλους. Πολλοί από τους ανθρώπους που αργότερα ασχολήθηκαν με την gaming σκηνή της χώρας μας, υπηρετώντας τη μέσα από γνωστά περιοδικά, πέρασαν κάποιες στιγμές δημιουργίας κοντά στην Acocsoft. Ακόμα και ο γνωστός και μη εξαιρετέος Νίκος Κροντηράς αποπειράθηκε να δημιουργήσει ένα παιχνίδι για την εταιρεία, λίγο προτού αυτή κατεβάσει τα ρολά εξαιτίας χαμηλών πωλήσεων...

Η Βιογραφία της Acocsoft

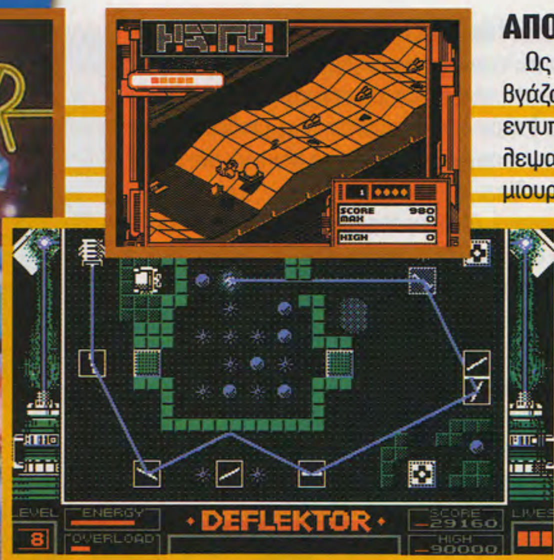
Τα παιχνίδια της Acocsoft βασίστηκαν σε ήδη υπάρχουσες ιδέες. Το "Dak-Naf" και οι συνέχειές του αποτέλεσαν την ελληνική υλοποίηση του "Pac-Man", ενώ το "Χάος", ίσως το καλύτερο παιχνίδι της, ήταν μια αξιέπαινη παραλλαγή του "Arcanoid" και του "Breakout". Εκτός των arcades, η Acocsoft αποπειράθηκε να δημιουργήσει και adventure games, όπως η "Μάσκα" και η "Περιπέτεια".

Η ΜΑΣΤΙΓΑ ΤΗΣ ΕΠΟΧΗΣ

Σημαντικό παράγοντα στη μη επίτευξη μιας επιτυχημένης πορείας για τα games της Acocsoft και συνάμα στην κατάρρευση τόσο της εν λόγω εταιρείας όσο και άλλων μεμονωμένων προσπαθειών, υπήρξε η πειρατεία λογισμικού. Τα ελληνικά games, εκτός του τεράστιου και πανίσχυρου ανταγωνισμού, είχαν να αντιμετωπίσουν και τα παράνομα αντίγραφα. Λογικά, τα ελληνικά games, αδυνατώντας να "χτυπήσουν" στα ίσια τους εκ του εξωτερικού ερχόμενους αντιπάλους τους, βασίστηκαν σε χαμηλές τιμές, οι οποίες θα μπορούσαν, θεωρητικά, να τους εξασφαλίσουν ένα μικρό αλλά βιώσιμο μερίδιο αγοράς. Την εποχή που τα εισαγόμενα αυθεντικά στοίχιζαν από 3.000 έως και 5.000 δραχμές, οι ελληνικοί τίτλοι της Acocsoft στοίχιζαν 1.000 δραχμές σε κασέτα ή 1.500 δραχμές σε δισκέτα. Οι τιμές, όμως, με τις οποίες οι πειρατές διακινούσαν παράνομα τους ήδη γνωστούς και αξιόλογους ξένους τίτλους, ήταν ακόμα χαμηλότερες (εκείνη την εποχή, ένα αντίγραφο παιχνιδιού σε δισκέτα 3", που διέθετε ο αγοραστής, στοίχιζε από 350 έως 700 δραχμές). Αυτόματα, το σύνολο των αγοραστών αποκτούσε ξένα games σε χαμηλότερες τιμές. Ετσι, και χωρίς καλά καλά να το καταλάβουν, οι Ελληνες gamers της εποχής "διέλυσαν" την πρώτη αυτή κίνηση εγκαθίδρυσης μιας παραγωγικής εταιρείας στην Ελλάδα.







ΑΠΟΔΗΜΟΣ... ΕΛΛΗΝΙΣΜΟΣ!

Ως συνήθως, τα κάστανα απ' τη φωτιά τα βγάζουν οι... "ξενιτεμένοι"! Λίγοι μεν, αλλά με εντυπωσιακές παρουσίες, οι Έλληνες που δούλεψαν για ξένες εταιρείες, έδωσαν άριστα δημιουργικά δείγματα, κυρίως κατά την εποχή των home συστημάτων. Η έκδοση του **Κώστα Παναγή** για Amstrad CPC του παιχνιδιού "Deflektor", κυκλοφόρησε από την αγγλική Gremlin Graphics και σύντομα αναδημιουργήθηκε για όλους τους τότε home υπολογιστές. Χαρακτηρίστηκε, μάλιστα, ως ένα από τα καλύτερα mind/puzzle games. Σε αυτό ο παίκτης έπρεπε να τοποθετήσει καθρέπτες στα κατάλληλα σημεία, ώστε να οδηγηθεί μία δέσμη φωτός στην έξοδο. Η στρατηγική και η ταχύτητά του το κατέταξαν ως βασικό ανταγωνιστή του Tetris και άλλων παρόμοιων παιχνιδιών της εποχής, ενώ μέχρι σήμερα οι retro gaming σελίδες αναφέρονται σε αυτό με τα καλύτερα λόγια. Ο Κώστας Παναγής ήταν πολύπλευρος δημιουργός, καθώς ακόμα ένα παιχνίδι του στον CPC, το "H.A.T.E.", σημείωσε επιτυχία. Επρόκειτο για ένα ψευδο-τρισδιάστατο shoot'em up, που επίσης εκδόθηκε από την Gremlin σε όλες τις υπολογιστικές πλατφόρμες της εποχής.





Ακόμη ένας πολυτάλαντος Έλληνας ήταν ο **Σταύρος Φασούλας** της Thalamus, γνωστής για τα παιχνίδια της σε Commodore 64 και Amiga. Το "Delta" ήταν η καλύτερη στιγμή του. Ένα καθαρόαιμο shoot'em up, με οριζόντιο scrolling, στα χνάρια του "Nemesis", που χαρακτηρίστηκε ως μία από τις μεγαλύτερες επιτυχίες της εποχής.



8ΜΠΙΤΟΙ ΒΟΜΒΙΣΤΕΣ

Ίσως το τελευταίο παιχνίδι για home υπολογιστή στο οποίο έβαλε το χεράκι του Έλληνας ήταν το "MegaBlasters", το οποίο εκδόθηκε από την αγγλική Radical Software το 1994. Το παιχνίδι ήταν το τελευταίο εμπορικό δημιούργημα για το δημοφιλή CPC 6128 (παρακαλώ, οι παλιοί να πάρουν τα χαρτομάντιλα), απέσπασε υψηλότατη βαθμολογία (94%) από το αγγλικό περιοδικό "Amstrad Action" και μπήκε μέσα στα 10 καλύτερα παιχνίδια όλων των εποχών για τον εν λόγω υπολογιστή. Επρόκειτο για μια τεράστια (2 full δισκέτες) παραλλαγή του γνωστού "Bomberman" στον 8μπιτο υπολογιστή, με δεκάδες πίστες, αντιπάλους και τελικούς κακούς. Δημιουργοί του ήταν δύο μέλη της demoscene, ο Γερμανός Odiesoft, ο οποίος ανέλαβε τον προγραμματισμό του, και... εγώ, που ανέλαβα τη δημιουργία των περισσότερων από τα γραφικά, τα sprites και την εικονογράφησή του! Μπορείτε να κατεβάσετε την πλήρη έκδοσή του σε μορφή .dsk για χρήση με οποιοδήποτε εξομοιωτή για CPC απ' τη διεύθυνση ftp://ftp.nvg.ntnu.no/pub/cpc/games/arcade/megablas.zip.





Το "Megablasters" μου...







SPIN SOFTWARE

Η πρώτη εταιρεία στη χώρα μας που παρήγαγε και διένειμε στην αγορά παιχνίδια για PC φτιαγμένα αποκλειστικά και μόνο από Ελληνες δημιουργούς ήταν η Spin Software, η οποία ιδρύθηκε το 1993. Είχα τότε συνεργαστεί κι εγώ μαζί της, φτιάχνοντας το σενάριο, τα κείμενα και τους γρίφους του πρώτου ελληνικού adventure για PC, με τίτλο "Οι Δέκα Δοκιμασίες". Το παιχνίδι αυτό μπορείτε, εάν έχετε πρόσβαση στο Internet, να το κατεβάσετε από τη διεύθυνση http://www.gameweb.gr/downloads/default.asp?Show=2, ενώ περισσότερες πληροφορίες γι' αυτό, καθώς και την πλήρη λύση του θα βρείτε στο http://www.pcmaster.gr/columns/default.asp?Column=10 Αλλα παιχνίδια της Spin Software ήταν "Ο Τελευταίος Υπερασπιστής", ένα strategy με βυζαντινό θέμα και πολύ όμορφα για την εποχή γραφικά, το άκρως ψυχαγωγικό puzzle "Τάρτα", το αθλητικό "Decathlon Champion" (τότε τα παιχνίδια του είδους ήταν πολύ της μόδας, ειδικά στα arcade rooms), και το Arkanoid-clone "Silverball". Ορισμένα από τα παιχνίδια αυτά τρέχουν ακόμα και σε σύγχρονους υπολογιστές (όπως οι "Δέκα Δοκιμασίες"), ενώ άλλα χρειάζονται υποχρεωτικά Windows 3.1 ή καθαρό DOS. Σε προσεχές τεύχος (πιθανότατα στο επόμενο) θα συμπεριλάβουμε στο συνοδευτικό CD-ROM μας όλα τα παιχνίδια της Spin, για να πάρετε μια γεύση από το ένδοξο παρελθόν των ελληνικών games...

Βαγγέλης Κράτσας











ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ ΣΤΟΥΣ DEMOMAKERS

Κάποιες μεμονωμένες προσπάθειες συνεχίστηκαν, καθώς τη σκυτάλη ανέλαβε μια νεότερη γενιά δημιουργών. Λίγες από αυτές, όμως, έγιναν γνωστές. Με κινήσεις κυρίως από ανθρώπους ανεπίσημων σκηνών, όπως η demoscene, το ελληνικό gaming δεν έσβησε, τουλάχιστον στις καρδιές των δημιουργών. Αλλωστε, είναι γνωστό πως οι κορυφαίοι σχεδιαστές και δημιουργοί παιχνιδιών παγκοσμίως ξεπήδησαν από τις users και demoscenes. Το θετικό είναι πως τα τελευταία χρόνια οι νέοι χρήστες δεν γυρίζουν την πλάτη στη δημιουργική πλευρά των υπολογιστών. Παλαιότερα, για πολλούς κατόχους υπολογιστών η χρήση, πέραν των παιχνιδιών, και κάποιων εφαρμογών χαρακτηριζόταν ως "ανώφελη", με αποτέλεσμα η εναλλακτική underground δημιουργική σκηνή όχι απλώς να μετρά ελάχιστα μέλη, αλλά να μην έχει θεσπίσει την απαραίτητη επικοινωνία και συσπείρωση μεταξύ τους. Σήμερα, η ελληνική σκηνή πατά πιο γερά, σε βάσεις που στήθηκαν από τους ίδιους τους ανθρώπους της. Τα "σπιτικά" user parties των 5-10 ατόμων έχουν χαθεί και τη θέση τους έχουν πάρει μεγαλύτερα, καλύτερα οργανωμένα user meetings, τα οποία δεν έχουν τίποτα να ζηλέψουν από τις μικρότερου βεληνεκούς ξένες διοργανώσεις (εντάξει, μην τα συγκρίνουμε και με φεστιβάλ όπως η Assembly).

ΕΛΛΗΝΙΚΑ games

INSERT COIN

Μέσα από το αφιέρωμα αυτού του μήνα γνωρίσατε τη δημιουργική προϊστορία του χώρου του gaming στη χώρα μας. Φυσικά, είναι εμφανής η επιρροή από το ξένο software της εποχής, κάτι, όμως, απόλυτα λογικό, που ισχύει και σήμερα. Με αφετηρία τις προσπάθειες της Acocsoft, οι εγχώριες ελληνικές παραγωγές προσπάθησαν να βασιστούν σε επιτυχημένες συνταγές, θέλοντας να προσφέρουν στον Έλληνα παίκτη, αν όχι κάτι το διαφορετικό, τουλάχιστον κάτι εξίσου ενδιαφέρον και, φυσικά, φθηνότερο. Δυστυχώς, παρά τις αξιόλογες προσπάθειες, οι εταιρείες που ξεπήδησαν, όπως η Acocsoft παλαιότερα και η Spin Software μετέπειτα, βρέθηκαν αντιμέτωπες με τη μεγάλη μάστιγα της εποχής, την πειρατεία. Το γιατί ο παράγοντας πειρατεία έπαιξε μεγάλο ρόλο είναι απλό. Οι ξένες παραγωγές, ακόμα και αυτές χαμηλότερης ποιότητας, μπορούσαν να έχουν σταθερές πωλήσεις σε χώρες όπου η πειρατεία καταπολεμούνταν σε μεγάλο βαθμό (Αγγλία, Γερμανία) και οι αγορές τους ήταν σαφώς μεγαλύτερες απ' ό,τι αυτή της χώρας μας. Οι ελάχιστες πωλήσεις που έκαναν, λοιπόν, ακόμα και οι ξένοι original τίτλοι στη χώρα μας, δεν επηρέαζαν μόνο τους κατασκευαστές παιχνιδιών αλλά και τους εισαγωγείς.



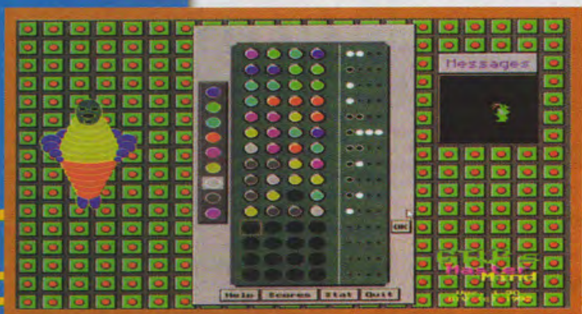




Στην αντίπερα όχθη, τα ελληνικά games δεν είχαν την απαραίτητη υποστήριξη, τα κονδύλια αλλά ούτε και την ισχύ για να σταθούν απέναντι σε παιχνίδια, όπως αυτά της Ocean, της Activision και της Gremlin, στο εξωτερικό. Οπότε βασίζονταν μόνο στη μικρή ελληνική αγορά, η οποία έβριθε από πειρατικά αντίγραφα. Μοιραία, οι πωλήσεις των ελληνικών games έπιασαν "πάτο" και σύντομα οι γενναίες αυτές προσπάθειες διακόπηκαν.

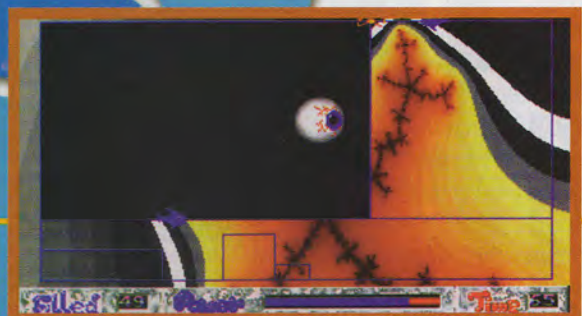
Την ελληνική σημαία κράτησαν ψηλά δημιουργοί που εργάστηκαν για ξένες εταιρείες. Με το σαφώς υψηλότερο budget που τους διατέθηκε, ο Κώστας Παναγής δημιούργησε ένα από τα κορυφαία mind/puzzle games της εποχής εκείνης, το "Deflektror", ενώ ο Σταύρος Φασούλας, ανάμεσα στα υπόλοιπα κλασικά games του, έδωσε στον κόσμο των Commodor-άδων ένα από τα shoot'em up που άφησαν ιστορία, το "Delta".

Προς το τέλος της κυριαρχίας των home υπολογιστών, τα πρώτα χρόνια μετά το 1990, τη σκυτάλη πήρε η Spin Software, η οποία έκανε ένα καθ' όλα δυναμικό μπάσιμο στην αγορά, με ποικιλία τίτλων τόσο για την Amiga όσο και για τα PCs. Οι "10 Δοκιμασίες" είναι ίσως το πιο γνωστό από αυτά, περισσότερο λόγω του ότι δημιουργήθηκε από τον αρχισυντάκτη του περιοδικού, Βαγγέλη Κράτσα. Εμπνευσμένα και αυτά κυρίως από ξένους τίτλους, κατόρθωσαν να συσπειρώσουν μία ομάδα ανθρώπων που θα μπορούσε να συνεχίζει να προσφέρει μέχρι και σήμερα τα μέγιστα στο χώρο του ελληνικού gaming, η μοίρα τους, όμως, ακολούθησε αυτήν παλιότερων προσπαθειών.



GAME NOT OVER

Στο δεύτερο μέρος του αφιερώματος που θα δημοσιευθεί στο επόμενο τεύχος, θα γνωρίσουμε την πλέον σύγχρονη πλευρά του ελληνικού gaming, αυτήν της PC εποχής του. Θα δούμε αναλυτικά τα παιχνίδια που κυκλοφόρησαν στην ελληνική αγορά από γνωστές εταιρείες και θα μιλήσουμε με παράγοντες του χώρου, από τους οποίους θα προσπαθήσουμε να πάρουμε μια ιδέα για την κατάσταση στην ελληνική αγορά, τι θα ακολουθήσει στο μέλλον και πόσο κοντά ή μακριά είμαστε από το να μιλάμε για ελληνικά παιχνίδια με διακρίσεις, ανάλογες αυτών που συχνά αποκομίζουν παιχνίδια από χώρες της Ανατολικής Ευρώπης. Ακόμα, μιλώντας με τους ίδιους τους μελλοντικούς δημιουργούς, θα μάθουμε τις δικές τους απόψεις για το gaming, τόσο το ελληνικό όσο και το διεθνές. Ίσως, μάλιστα, μπορέσουμε να δούμε κάποια ολοκληρωμένα δείγματα από παιχνίδια Ελλήνων, που αναμένεται να κυκλοφορήσουν στο άμεσο μέλλον. PC




Kiss
92.9 fm

Game Club

Η κλίμακα αυτή αντιστοιχεί στις βαθμολογίες των παιχνιδιών όπως αυτές απεικονίζονται στους πίνακες των Game Reviews, κάτω από το γενικό τίτλο "Επιδόσεις".

0-50
ΑΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΟ
Μείνετε μακριά από αυτό το παιχνίδι, ακόμα κι αν σας πληρώσουν για να το πάρετε!

51-60
ΚΑΤΩ ΤΟΥ ΜΕΤΡΙΟΥ
Λυπούμαστε, αλλά δεν θα μπορέσουμε... Εξάλλου, ο ανταγωνισμός δεν επιτρέπει επιείκεια!

61-70
ΜΕΤΡΙΟ
Χμ... το "Παν Μέτρον Αριστον" μάλλον δεν ισχύει στην περίπτωση αυτή...

71-80
ΚΑΛΟ
Οχι κάτι το συναρπαστικό, σίγουρα όμως αξιοπρεπές.

81-90
ΠΟΛΥ ΚΑΛΟ
Αυτό μάλιστα! Ενα παιχνίδι που θα σας καθηλώσει ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας.

91-95
ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΟ
Ενας τίτλος που σίγουρα θα φιγουράρει στις λίστες με τα top games της χρονιάς.

96-100
ALL TIME CLASSIC
Ενα κλασικό παιχνίδι που διεκδικεί επάξια τη θέση του στις σελίδες του Hall of Fame. Αποκτήστε το χωρίς συζήτηση!



Αν στην παρουσίαση ενός παιχνιδιού υπάρχει αυτό το σήμα, τότε μην το χάσετε με τίποτα! Οι συντάκτες του "PC Master" ενθουσιάστηκαν μαζί του.

Syberia



Από την κυκλοφορία του Amerzone έχουν ήδη περάσει τρία χρόνια και η νέα δημιουργία του Benoit Sokal έρχεται να ταράξει τα λιμνάζοντα νερά του χώρου των adventure games.

Desert Siege



Αν σας άρεσε το Ghost Recon, παιχνίδι βασισμένο στις πολεμικές νουβέλες του Tom Clancy, τότε δεν πρέπει να χάσετε το πρώτο επίσημο expansion του, που ακούει στο όνομα Desert Siege...

Morrowind

Επιτέλους, έφτασε ένα από τα λίγα καθαρόαιμα RPGs της εποχής μας! Ενα πολύ μεγάλο παιχνίδι, που προσφέρει στον παίκτη την απόλυτη ελευθερία κινήσεων και εξερεύνησης! Και δεν είπαμε τίποτα για τα φοβερά γραφικά του!



Τα παιχνίδια που σας παρουσιάζουμε αυτόν το μήνα μάς έδωσαν τα ακόλουθα καταστήματα/εταιρείες:

- CD-Media, Γεωργαντά 1Α, τηλ.: 010 6233906
- Despec Multimedia, Μακρυγιάννη 20, τηλ.: 010 9480000
- Dionic, Αριστοτέλους 95, τηλ.: 010 2445310
- Zegetron A.E., Β. Γεωργίου Β' 35, τηλ.: 010 6856000



106

Simon the Sorcerer 3D

Εκπληκτικό χιούμορ, πανέξυπνοι γρίφοι, δράση, εξαιρετικοί χαρακτήρες και διασκεδαστικό σενάριο συνθέτουν το τρίτο και καλύτερο παιχνίδι περιπέτειας της ομώνυμης σειράς...



118

Spider-Man: The Movie

Το σενάριο του παιχνιδιού Spider-Man: The Movie ακολουθεί σχεδόν κατά πόδας το σενάριο της ομώνυμης ταινίας. Παίξτε το και οδηγήστε τον αγαπημένο σας ήρωα στη νίκη έναντι των ισχυρών εχθρών του!



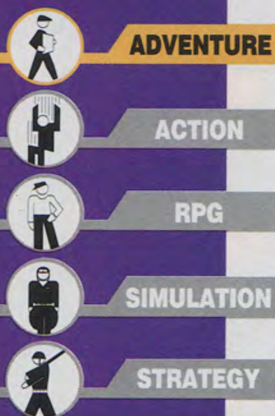
112

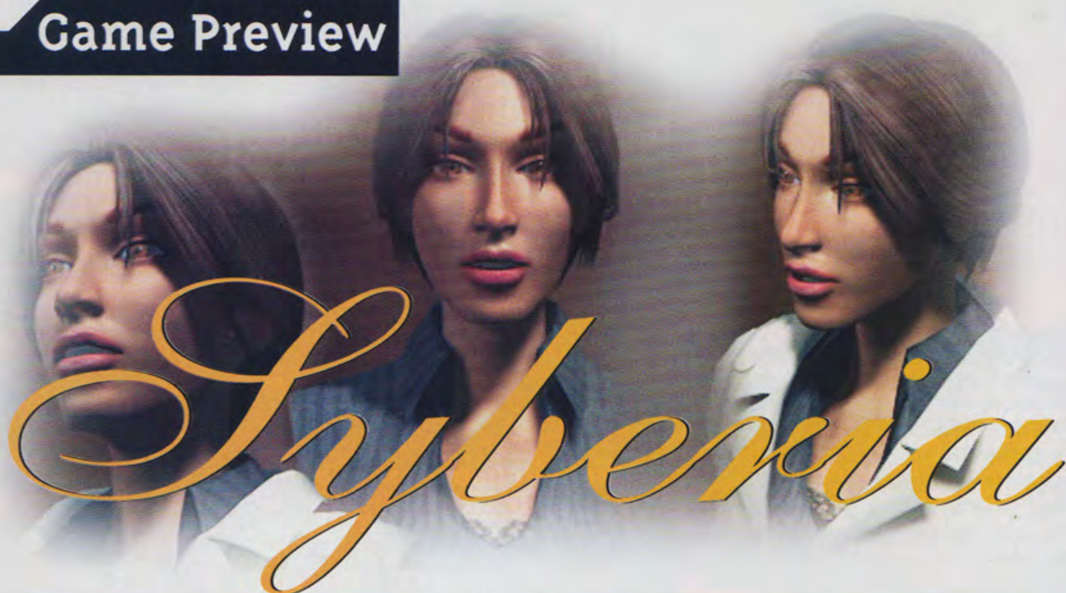
Grandia 2

Αν και δεν κινείται στο ίδιο cyberpunk περιβάλλον, το παιχνίδι μιμείται σε μεγάλο βαθμό τα παιχνίδια της σειράς Final Fantasy! Τόσο ο ήρωας όσο και η εξέλιξη της ιστορίας θα σας κρατήσουν καθηλωμένους μπροστά στις οθόνες σας!

ΕΤΑΙΡΕΙΑ: LK AVALON/ PROJECT THREE INTERACTIVE

Game Preview





Syberia



ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ: PENTIUM 2 ΣΤΑ 350MHz, 64MB RAM, 16x CD-ROM DRIVE, 16MB ACCELERATED 3D ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΜΕ DIRECT3D ΣΥΜΒΑΤΟΥΣ DRIVERS, DIRECTSOUND ΣΥΜΒΑΤΗ ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ, 400MB ΣΤΟ ΣΚΛΗΡΟ ΔΙΣΚΟ



του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη andreas@compulink.gr

Το παιχνίδι κυκλοφόρησε στις 15 Ιουνίου αλλά, δυστυχώς, δεν στάθηκε δυνατόν να έχουμε ένα κανονικό review του στο τεύχος αυτό, μια και η ύλη του περιοδικού έκλεισε στις 11 Ιουνίου όσον αφορά στα reviews. Ετσι, αναλυτική παρουσίασή του θα γίνει στο τεύχος Αυγούστου. Στο παρόν τεύχος, λοιπόν, θα αρκεσθούμε σε ένα preview του, βασισμένο στο playable demo που μας έστειλε η Beacon Multimedia.

Η νέα δημιουργία του Benoit Sokal





Οι περισσότεροι αναγνώστες του περιοδικού πρέπει να ξέρουν ή τουλάχιστον να έχουν ακούσει για το Amerzone, ένα από τα καλύτερα adventure games όλων των εποχών, το οποίο παρουσιάσαμε στο τεύχος 107. Το Syberia (http:// www.syberia.info) όπως και το Amerzone είναι δημιουργήματα του μεγάλου Βέλγου καλλιτέχνη Benoit Sokal, συγγραφέα και σχεδιαστή κόμιξ, με πιο γνωστό ήρωά του τον περίφημο Canardo. Το Amerzone είχε κερδίσει το πρώτο βραβείο στην Imagina 99, την πανευρωπαϊκή έκδοση της περίφημης SIGGRAPH, για τα απαράμιλλης τελειότητας γραφικά του που είχαν δημιουργηθεί με το LightWave 3D.

Εχουν περάσει, όμως, σχεδόν τρία χρόνια από τότε και η νέα δημιουργία του Benoit Sokal έρχεται να ταράξει τα λιμνάζοντα νερά του χώρου των adventure games. Διαθέτει εκπληκτικά γραφικά, ένα σενάριο πέρα από κάθε φαντασία, πλούσια δράση, ενώ είναι κατά πολύ μεγαλύτερο από το Amerzone που είχε δεχτεί αρνητική κριτική στον τομέα αυτό.

ΣΕΝΑΡΙΟ - ΓΡΑΦΙΚΑ

Το βασικότερο στοιχείο ενός adventure είναι το σενάριό του, η ιστορία που διηγείται. Η μεγαλύτερη προσφορά, μάλιστα, των adventures στα computer games βρίσκεται στο ότι σιγά σιγά υποχρέωσαν όλα τα άλλα είδη παιχνιδιών να εντάξουν το στοιχείο του σεναρίου στη δομή τους, να διηγούνται δηλαδή, το καθένα με τον τρόπο του, μια ιστορία. Με λίγα λόγια, το σενάριο του Syberia είναι εκπληκτικό, όπως ακριβώς ήταν και του Amerzone, και κάλλιστα μπορεί να βαθμολογηθεί με 99 στα 100!

Εσύ χειρίζεσαι την εντυπωσιακή, αλλά δυστυχώς παντρεμένη, Kate Walker, μία νεαρή δικηγόρο από τη Νέα Υόρκη, που έρχεται σε ένα αλπικό χωριό της Γαλλίας, τη Valadilene. Σκοπός του ταξιδιού της Kate είναι να συναντηθεί με την κάτοχο ενός μικρού, αλλά πολύ παράξενου και πρωτότυπου εργοστάσιου παιχνιδιών, ώστε να υπογράψουν τα συμβόλαια με τα οποία η τελευταία θα πωλούσε το εργοστάσιό της στην Universal's Toy Company, την οποία η Kate εκπροσωπεί. Δυστυχώς, φθάνοντας στο μικρό αυτό





Λύνοντας το γρίφο με τον οποίο μπαίνεις στο γραφείο του συμβολαιογράφου.

χωριό, πληροφορείται ότι η Anna Voralberg, η κάτοχος του παράξενου τοπικού εργοστάσιου παιχνιδιών, μόλις πέθανε. Τα συμβόλαια που είχαν επεξεργαστεί προέβλεπαν την πώλησή του ακόμη και μετά το θάνατο του κατόχου του, αλλά τότε η Kate μαθαίνει το πιο αναπάντεχο νέο: ο Hans, ο αδελφός της Anna Voralberg, τον οποίο όλοι θεωρούσαν πεθαμένο και μάλιστα του είχε γίνει και κανονική κηδεία, ζει κάπου μακριά στη Σιβηρία! Εσύ ως Kate πρέπει να βρεις, λύνοντας μια σειρά ιδιαίτερα παράξενων και πρωτότυπων γρίφων, τον αδελφό της Anna, τον Hans, με την ελπίδα ότι θα τον πείσεις να υπογράψει το συμβόλαιο αυτό. Το πιο βασικό στοιχείο είναι να καταλάβεις γιατί ο Hans έφυγε μακριά.

Τα παιχνίδια που κατασκευάζει το τοπικό εργοστάσιο είναι του wind up toys στυλ, αυτά που αποκαλούνται Automatons. Σχετικά γρήγορα θα αντιληφθείς ότι ο Hans ήταν αυτός που κατασκεύασε μερικά πολύ αξιόλογα και περίεργα παιχνίδια, τα οποία, όμως, άρχισαν όλως παραδόξως να αναπαράγουν τον εαυτό τους! Το πιο εκπληκτικό είναι ότι τα wind up αυτά παιχνίδια είχαν αποκτήσει την ικανότητα της συμπάθειας και της αντιπάθειας! Το παιχνίδι είναι βασισμένο σε αυτά τα πολύ παράξενα wind up toys, τα οποία υπάρχουν παντού. Ακόμη και το τρένο με το οποίο ταξιδεύεις είναι "κουρδιστό", κι έτσι όταν αυτό σταματήσει, πρέπει να βρεις έναν τρόπο για να συνεχίσει το ταξίδι του. Σχεδόν όλοι οι γρίφοι του παιχνιδιού έχουν να κάνουν με την προώθηση της βασικής σεναριακής πλοκής, δεν είναι δηλαδή κάποια "ξεκάρφωτα" puzzles.

Το Syberia ενσωματώνει ένα πρωτότυπο σύστημα βοήθειας, γι' αυτό αν κολλήσεις σε ένα puzzle για τα καλά, σου δίνει κάποια hints μέσω του κινητού τηλεφώνου που έχει μαζί της η Kate. Αξιοπρόσεκτο είναι ότι σε συγκεκριμένα σημεία του παιχνιδιού η Kate, μιλώντας μέσω του κινητού της με τον άντρα της, το αφεντικό και τη μητέρα της, θα αποκαλύπτει μέρος των συναισθημάτων της, του πώς δηλαδή βιώνει την περιπέτεια αυτή και πώς αλλάζει μέσα από αυτήν ως άνθρωπος!

Το Syberia περιλαμβάνει περί τα 20 λεπτά cutscene animations, τα οποία προωθούν σε αποφασιστικά σημεία τη σεναριακή πλοκή. Τα γραφικά του είναι εκπληκτικά από οποιαδήποτε πλευρά και αν τα δει κανείς, νομίζω ότι είναι από τα καλύτερα που έχω δει σε computer games, και θα μπορούσαν να χαρακτηρισθούν ως απόκοσμα ή "μαύρα". Οι βασικοί χαρακτήρες, πέντε αν δεν κάνω λάθος, είναι σχεδιασμένοι σε υψηλή ανάλυση, τρέχοντας από 40-70.000 πολύγωνα ο καθένας τους! Σύμφωνα με τους σχεδιαστές του, το Syberia περιέχει 350 διαφορετικές τοποθεσίες-χώρους (!), 450 real time animations και 240 pre-rendered animations. Πραγματικά φοβερή δουλειά. Σημειώστε εδώ ότι τα γραφικά στο demo που έπαιξα έτρεχαν σε ανάλυση 800x600 σε 24 bit χρώμα.

GAMEPLAY - ΓΡΙΦΟΙ

Το παιχνίδι είναι κατά βάση ένα click & point adventure game, βασιζόμενο σε ένα πρωτότυπο system interface. Ο κέρσορας θα αλλάξει όπου συναντήσει "κάτι" στο οποίο μπορείς να επιδράσεις, είτε αυτό αφορά στο να πάρεις ένα αντικείμενο, να κάνεις close up σε κάποιο άλλο, να μιλήσεις με κάποιο χαρακτήρα ή να αλλάξεις οθόνη δράσης. Κάνοντας απλό κλικ κάπου στην οθόνη, πας περπατώντας στο σημείο εκείνο, ενώ κάνοντας ένα γρήγορο διπλό κλικ, θα πας τρέχοντας στο σημείο αυτό.

Πατώντας το πλήκτρο Spacebar γίνεται pause, ενώ κάνοντας δεξί κλικ, ενεργοποιείς το game interface του παιχνιδιού. Αυτό περιέχει τα αντικείμενα που κουβαλάς, ένα μενού με όλα τα topics των διαλόγων που έχεις "ανοίξει", ένα μενού με όλα τα έγγραφα που έχεις μαζέψει (καταγράφονται διαφορετικά από τα κλασικά αντικείμενα), στα οποία μπορείς να κάνεις CONSULT (μελέτησε - συμβουλέψου) ή TAKE, και, τέλος, μία επιλογή που σε περνά στο κεντρικό μενού του παιχνιδιού, όπου υπάρχουν οι επιλογές SAVE, LOAD, OPTIONS (μέσω των οποίων ρυθμίζεις την ποιότητα των γραφικών και την εμφάνιση υπότιτλων στην οθόνη). Κατά τη διάρκεια των συνομιλιών ή των cutscene animations, πατώντας το δεξί πλήκτρο του mouse, τα προσπερνάς. Οι γρίφοι που είδα στο demo εντυπωσιάζουν με την πρωτοτυπία τους, αντλώντας τη δύναμή τους από το ευρηματικότατο σενάριο του μεγάλου Sokal.

Μην περιμένετε μέχρι τον Αύγουστο που εμείς θα δημοσιεύσουμε το review του. Τρέξτε και αγοράστε το Syberia που έχει ήδη κυκλοφορήσει και απολαύστε ένα μοναδικό adventure, που μαζί με τα Longest Journey, Myst 3, Schizm και Simon 3D συνθέτουν μία μαγική πεντάδα adventure games που κανείς φίλος του είδους δεν πρέπει να χάσει. Δεν ξέρω ποιο απ' όλα είναι το καλύτερο, το καθένα τους είναι ευρηματικό και ξεχωριστό, το Syberia, όμως, θεωρώ ότι θα μείνει βαθιά χαραγμένο στο μυαλό σας για πάρα πολλά χρόνια! PC



Στο δωμάτιό σου.



Ο πρώτος γρίφος που πρέπει να λύσεις.


ADVENTURE

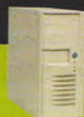

ACTION


RPG


SIMULATION


STRATEGY

The Elder Scrolls III MORROWIND


ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ: PENTIUM 3 ΣΤΑ 500MHz, 128MB RAM, WINDOWS 9x/ME/2000/XP, DIRECTX 8.1, 8x CD-ROM DRIVE, 32MB DIRECT 3D ACCELERATED ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΜΕ DIRECTX 8.1 ΣΥΜΒΑΤΟΥΣ DRIVERS, 16 BIT WINDOWS ΣΥΜΒΑΤΗ ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ ΜΕ DIRECTX 8.1 ΣΥΜΒΑΤΟΥΣ DRIVERS, 1.000MB (1GB) ΣΤΟ ΣΚΛΗΡΟ ΧΩΡΙΣ ΤΑ SAVES!


ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 2 CDs





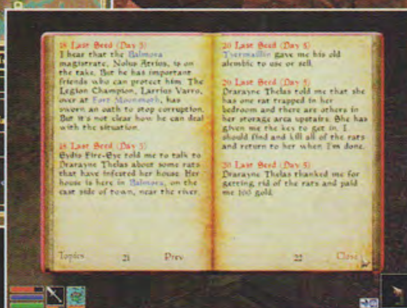
Το πιο εντυπωσιακό RPG όλων των εποχών

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Αναμφίβολα, τα βιβλία του μέλλοντος θα εξηγούν πώς πέρασαν τα Elder Scrolls στο Hall of Fame των computer games. Οπως τα Wizardry, Might & Magic, Ultima, Bard's Tale και τα Ultima Underworld, έτσι και τα Elder Scrolls στηρίζονται πρώτα απ' όλα σε ένα μεγαλοπρεπές και πολύ καλά δουλεμένο σεναριακό background. Ξεχωρίζουν γιατί είναι φιλόδοξες παραγωγές και για τη μεγάλη διάρκεια δράσης και ζωής τους. Ο βασιλιάς των σύγχρονων CRPGs είναι εδώ και λέγεται Morrowind! Απλώς μπείτε στον κόσμο του και ζήστε την ανεπανάληπτη μαγεία του.



Δείγμα των 4 παραθύρων που ανοίγεις στο inventory σου, των οποίων μπορείς να αλλάξεις το σχήμα.



Δείγμα του journal σου και όσων καταγράφονται σ' αυτό.



Θετικά

- Ο καλύτερος σε γραφική απόδοση κόσμος που έχετε δει ως τώρα
- Κυριολεκτικά ατελείωτη δράση
- Ανοικτό και διαφορετικό gameplay ανάλογα με το χαρακτήρα που έχετε διαλέξει
- Μπορείτε να κάνετε ό,τι θέλετε με το Construction Tool που περιέχει
- Πολύ ενδιαφέροντες χαρακτήρες



Αρνητικά

- Προβληματικός χειρισμός
- Μερικά bugs
- Μεγάλη υπολογιστική δύναμη

Αυτό που κάνει το σενάριο του Morrowind τόσο ξεχωριστό δεν είναι η βασική τροπή των γεγονότων αυτή καθ' εαυτή, αλλά η συνολική πλοκή όλων των δρώμενων, μικρών και μεγάλων.

Η Bethesda, η τελευταία δημιουργική εταιρεία του είδους (ιδρύθηκε το 1986), είναι από τις λίγες εταιρείες που γλίτωσαν τον καταποντισμό της βιομηχανίας του είδους. Ως μέλος του Zenimax Media Group είχε πάντοτε την απαιτούμενη οικονομική υποστήριξη. Οι εξελίξεις, όμως, είναι αδυσώπητες, κανείς δεν ξέρει τι μπορεί να συμβεί στο μέλλον. Ας μην ξεχνάμε τι συνέβη στο ίσως πιο δημιουργικό studio όλων των εποχών, στη Looking Glass Studios (Ultima Underworlds, System Shock, Thief κ.λπ.). Την ώρα της κρίσης δεν είχε κανέναν δίπλα της, κανείς δεν έτρεξε να τη βοηθήσει, όπως και την Interplay. Η Bethesda, όμως, θα επιβιώσει χάρη στις πωλήσεις του Morrowind, του πιο φιλόδοξου ίσως single play CRPG όλων των εποχών. Να μην ξεχνάμε ότι πολύ δύσκολα θα δούμε κάποια συνέχειά του, σε οποιαδήποτε μορφή, πριν από το 2005-6, αφού περίπου κάθε τρία με τέσσερα χρόνια μάς παρουσιάζει η Bethesda ένα καινούριο CRPG. Μάλιστα, όλα αυτά τα χρόνια τα στελέχη της θα χρειαστούν πολλά χρήματα για να σχεδιάσουν και να φέρουν σε αίσιο πέρας την επόμενη παραγωγή τους.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Ο κόσμος του Tamriel είναι χωρισμένος σε 8 βασικές περιφέρειες, μία εκ των οποίων είναι το Morrowind, η χώρα των Dunmer και των Dark Elves. Το Morrowind είναι η πιο βορειοανατολική επαρχία της Tamrielic αυτοκρατορίας. Η περιφέρεια Vvardenfell αποτελείται από το νησί Vvardenfell, που περιβάλλεται από την Inland Sea, όπου δεσπόζει το γιγαντιαίο ηφαίστειο Red Mountain. Εκεί βρίσκεται η πανάρχαια πόλη Vivec και οι πόλεις Balmora, Ald'ruhn και Sadrith Mora, που αποτελούν τα κέντρα των περίφημων Great Houses.

Βρισκόμαστε στο έτος 3E 427 και η αυτοκρατορική εξουσία έχει χάσει την αίγλη της, αφού αμφισβητείται η δύναμή της να ασκεί πραγματική εξουσία. Η αυτοκρατορία-διοίκηση του Morrowind απειλείται από την αφύπνιση μίας πανάρχαιας κατάρας-απειλής στα έγκατα του ηφαιστείου Red Mountain. Κάπου, όμως, υπάρχει κάποιος σημαδεμένος από τα άστρα, ο οποίος γεννήθηκε μία πολύ συγκεκριμένη ημε-

Ξέρετε ότι...

...ο αρχικός τίτλος του παιχνιδιού ήταν The Elder Scrolls III: Oblivion και ότι το παιχνίδι φτιαχνόταν εδώ και περίπου πέντε χρόνια;

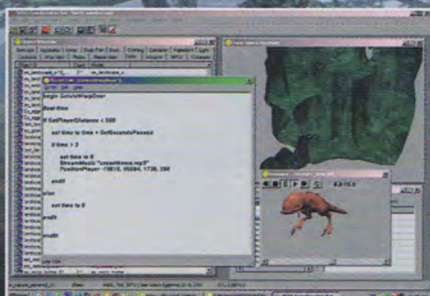


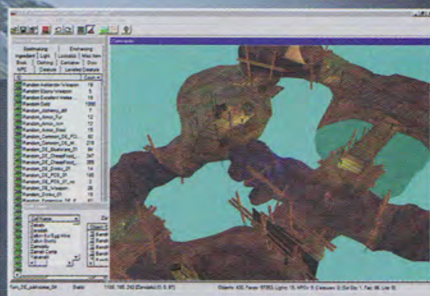
Στο ναό της Balmora.



Fan sites

- http://www.elderscrolls.com
- http://www.bullhonkie.com/morrowind/
- http://www.ttlg.com/morrowind/
- http://www.rpgplanet.com/morrowind/
- http://www.rpgplanet.com/morrowind/codex/
- http://www.morrowindfiles.com/





Δουλεύοντας το Elder Scrolls Construction Set.

ρομηνία, από άγνωστους γονείς, και ήρθε στο Morrowind - ένας outlander, που έζησε για να γίνει ο μεγαλύτερος ήρωας του έθνους. Αυτός είσαι εσύ! Φτάνεις φυλακισμένος σε ένα αυτοκρατορικό πλοίο στην παραθαλάσσια κωμόπολη Seyda Neen. Χωρίς κανείς να σου εξηγήσει γιατί φυλακίστηκες, αλλά και γιατί σε απελευθέρωσαν μόλις σε έφεραν εδώ, σου λένε ότι πρέπει να βρεις τον Caius Cosades, έναν αυτοκρατορικό "κατάσκοπο". Η περιπέτειά σου μόλις αρχίζει.

Αυτό που κάνει το σενάριο του Morrowind τόσο ξεχωριστό δεν είναι η βασική τροπή των γεγονότων αυτή καθ' εαυτή, αλλά η συνολική πλοκή όλων των δρώμενων, μικρών και μεγάλων.

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΚΑΙ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ

Η Bethesda έχει δημιουργήσει με τα Elder Scrolls το καλύτερο, κατά τη γνώμη μου, σύστημα δημιουργίας χαρακτήρων. Ξεκινάς μέσα στο πλοίο δίνοντας το όνομά σου. Εν συνεχεία, αφού βγεις από το πλοίο, διαλέγεις race, φύλο και εμφάνιση. Τέλος, στο γραφείο των φρουρών έρχονται όλα τα υπόλοιπα: Πρώτα απ' όλα, το αν θα δημιουργήσεις την class σου απαντώντας σε μία σειρά ερωτήσεων (αυτό είναι το παλιό σύστημα της Bethesda, το οποίο θεωρώ ανεπανάληπτο), αν θα διαλέξεις από μία λίστα ή αν, τέλος, θα δημιουργήσεις την καθαρά δική σου class (custom). Εν συνεχεία διαλέγεις ένα Birth Sign, το οποίο καλό είναι να ταιριάζει με την κλάση σου. Μετά επιβεβαιώνεις τα στοιχεία που έχεις δώσει και, τέλος, παίρνεις από το τραπέζι το χαρτί της αποφυλάκισής σου με όλα τα στοιχεία σου γραμμένα πάνω σε αυτό. Ο χαρακτήρας σου έχει δημιουργηθεί και είσαι έτοιμος για δράση. Τώρα πια μπορείς πατώντας το πλήκτρο TAB να περνάς από προοπτική πρώτου προσώπου σε τρίτο και το αντίθετο. Αφού βγεις από τα δύο κτήρια, αποκτάς τον πλήρη έλεγχο του παιχνιδιού και μπορείς να κάνεις SAVE.

Αν διαλέξεις να διαμορφώσεις μόνος τα στατιστικά σου, πρόσεξε τα εξής: Το Special-

Η ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΩΝ ELDER SCROLLS GAMES

1992 Κυκλοφορεί από την Origin το Ultima Underworld, το παιχνίδι που άλλαξε για πάντα την ιστορία των computer games γενικότερα και των CRPGs ειδικότερα. Είναι το πρώτο computer game στην ιστορία του χώρου που χρησιμοποίησε μία πλήρη 3D engine. Πρόκειται για ένα fantasy RPG, προοπτικής πρώτου προσώπου, με έντονο το στοιχείο της δράσης (action μάχες), το οποίο περιείχε σημαντικό μέρος από το λεγόμενο puzzle-solving, ενώ ζητούσε από το χρήστη υψηλό βαθμό επικοινωνίας με τους υπόλοιπους χαρακτήρες του παιχνιδιού. Απαιτούσε συνεχή εξερεύνηση και χρήση μαγείας.

1993 Η χρονιά που κυκλοφορεί το Arena. Το παιχνίδι αρχικά σχεδιαζόταν να γίνει ένα first-person gladiatorial fighting game, απ' όπου πήρε και το όνομά του (!) Τελικά, το concept άλλαξε, μια και προτιμήθηκε για οικονομικούς λόγους να δημιουργηθεί ένα CRPG, κι έτσι γεννήθηκε ο κόσμος του Tamriel. Τεχνολογικά το παιχνίδι είναι ένα μικρό θαύμα. Περιείχε ένα εντυπωσιακότατο σύστημα καιρικών συνθηκών, με midi μουσική, 400 πρωτότυπες περιοχές, 12.000.000 χιλιόμετρα γης για να εξερευνήσεις, διαλόγους με συνολικά 150.000 λέξεις, ενώ μόνο για να ολοκληρωθεί το βασικό quest (δηλαδή χωρίς κανένα side quest) απαιτούσε πάνω από 100 ώρες παιχνιδιού.
Μην ξεχνάμε ότι απαιτούσε έναν 386 με 4MB RAM. Καμία σύγκριση με τα σημερινά μεγαθήρια.
Το σενάριό του ήταν από τα πιο ευρηματικά που έχουν γραφτεί για CRPG παιχνίδια. Με λίγα λόγια έπρεπε να εξουδετερώσεις τον Imperial Battle Mage Jagar Tharn, που ήταν επίσης σύμβουλος του αυτοκράτορα Emperor Uriel. O Jagar Tharn είχε παγιδέψει τον αυτοκράτορα σε έναν "παράλληλο" κόσμο και για να τον ελευθερώσεις έπρεπε να εντοπίσεις τα οκτώ κομμάτια της Staff of Chaos. Κάθε κομμάτι απαιτούσε μία διπλή αποστολή για να βρεθεί και οι αποστολές αυτές είναι από τις πιο δύσκολες που έχουν υπάρξει σε παιχνίδια του είδους. Το παιχνίδι πούλησε πολύ καλά, παρότι όλα τα επιμέρους στοιχεία του, μυθολογικά και τεχνολογικά, ήταν πάρα πολύ μπροστά από τα δεδομένα της εποχής του.



Daggerfall

1996 Κυκλοφορεί το Daggerfall. Πρόκειται για το μεγαλύτερο CRPG που έχει



Arena

δημιουργηθεί ποτέ (signle game). Περιείχε μία σειρά δυνατοτήτων που για τα δεδομένα της εποχής έμοιαζαν καθαρή επιστημονική φαντασία. Δυστυχώς, είναι το πρώτο παιχνίδι που κυκλοφόρησε πριν να γίνει ισχυρός ποιοτικός έλεγχος (η μάστιγα των σημερινών παιχνιδιών) και γι' αυτό ήταν γεμάτο bugs. Είναι το πιο buggy παιχνίδι στην ιστορία των computer games. Ακόμη και η τελική έκδοση δεν έχει αποφύγει κάποια bugs. Μόνο το βασικό plot quest απαιτούσε πάνω από 200 ώρες gameplay! Περιείχε ένα εκπληκτικό σύστημα δημιουργίας χαρακτήρων. Πρόκειται για το παιχνίδι που βασικά έθεσε το εξής στάνταρ: Ενας χαρακτήρας ανεβάζει επίπεδα αν χρησιμοποιεί πρωταρχικά τις ιδιαίτερες ικανότητές του και όχι με το να σκοτώνει γενικά και αόριστα, όπως συνέβαινε μέχρι τότε σχεδόν σε όλα τα CRPGs. Το σενάριό του ήταν επίσης ευρηματικό. Πρόκειται για μία ιστορία ίντριγκας και φόνων, με βασικό





Διαβαίνοντας το Κόκκινο Βουνό και έχοντας περάσει από την εντυπωσιακή Ghostgate. Η Elyria συναντώντας μια αμμοθύελλα προσπαθεί να προστατέψει το πρόσωπό της. Κάποιες θύελλες μεταφέρουν την Corpus Disease. Μια σπάνια επικίνδυνη αρρώστια που φημολογείται πως δεν έχει γιατρειά *(από την Αταλάντη)*.

ization είναι πολύ σοβαρό, γιατί δίνει +5 bonus σε όλα τα Skills αυτού του τύπου (Combat, Magic, Stealth). Επειτα στα Major & Minor Skills πρέπει να διαλέξεις αυτά που θα χρησιμοποιείς περισσότερο στο παιχνίδι.

Το να ανεβάζεις τα Levels του χαρακτήρα σου δεν είναι τόσο απλό όσο ακούγεται, μια και υπάρχει ένας ιδιόμορφος μηχανισμός. Αν ανεβάσεις τα Major/Minor Skills σου, το παιχνίδι υπολογίζει πόσα από τα ίδια Skills έχεις εξασκήσει, τα διαιρεί διά 2 και μετά βρίσκει το multiplier bonus σου (με μίνιμουμ το 2x).

Για τα Misc Skills σου, αν έχεις ανεβάσει

Μια δεύτερη γνώμη

Η δεύτερη γνώμη είναι γραμμένη από την "Αταλάντη", την οποία μπορείτε να συναντήσετε στο forum του "PC Master".

Δεν θα υπήρχε καλύτερη περίοδος για να κυκλοφορήσει ένα παιχνίδι όπως το Morrowind από το καλοκαιράκι. Βυθισμένοι κόσμοι και παραμυθένια βασίλεια, ξεχασμένα αέναα έχουν δύσει εξοστρακισμένα στις σκιές του χρόνου, περιμένοντας υπομονετικά να ξυπνήσουν στη φαντασία των ανθρώπων της Bethesda και να μας προσφέρουν αμέτρητες ώρες παιχνιδιού. Την καταπληκτική ατμόσφαιρα του παιχνιδιού επισκιάζουν οι αυξημένες απαιτήσεις του και η έλλειψη μιας μεγαλύτερης και πιο συγκροτημένης μουσικής επένδυσης. Αν είχε δοθεί περισσότερη έμφαση στο χειρισμό, στα models, στο animation και στο interactivity, θα μιλάγαμε για ένα τεχνικό θαύμα. Αν, πάλι, δεν είστε ικανοποιημένοι, φτιάξτε τους δικούς σας κόσμους χρησιμοποιώντας τον πλούσιο editor του παιχνιδιού. Προσέξτε μόνο μην αφαιρεθείτε με τις παραλίες του Morrowind και χάσετε τις διακοπές σας!

Αταλάντη

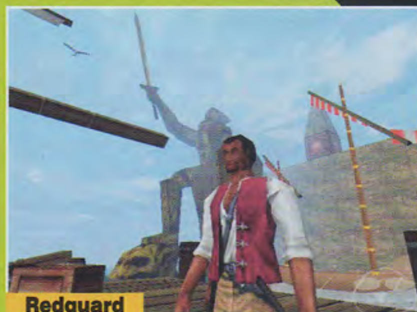
μοτίβο την εκδίκηση. Στην ιστορία βασικό ρόλο παίζει το φάντασμα του σκοτωμένου βασιλιά Lysandus of Daggerfall. Σε αντίθεση με το Arena, που παιζόταν σε ολόκληρο τον κόσμο του Tamriel, το Daggerfall και όλα τα μετέπειτα παιχνίδια διαδραματίζονται σε ένα μόνο μέρος αυτής της επικράτειας.
Είναι το πρώτο παιχνίδι που δημιουργήθηκε με τη λεγόμενη XNGine και απέδιδε πλήρως 3D κόσμο. Είναι, όμως, και το τελευταίο μεγάλο παιχνίδι που βγήκε σε καθαρό DOS περιβάλλον και δεν "ακουμπούσε" πάνω στο DirectX 3 που είχε βγάλει τότε η Microsoft. Από την άλλη, είναι το πρώτο παιχνίδι που προσπάθησε να αποδώσει την αίσθηση των επιτραπέζιων RPGs. Το Daggerfall απαιτούσε 486 στα 66MHz και 2x CD-ROM drive. Ετσι, για να μην ξεχνιόμαστε, μόλις 6 χρόνια πριν!



Battlespire

1997 Κυκλοφορεί το Battlespire για DOS και Windows. Το παιχνίδι απαιτεί Pentium στα 133MHz, SVGA κάρτα γραφικών με VESA 2.0, 4x CD-ROM drive και 16MB RAM. Στο παιχνίδι είσαι μαθητευόμενος στο Battlemage University και σου μένει μόνο μία "εξάσκηση", να ανεβείς στην κορυφή του Battlespire μένοντας ζωντανός. Το κυριότερο πρόβλημά σου είναι ότι όταν φτάσεις εκεί, τους βρίσκεις όλους νεκρούς, ενώ το μέρος έχει γεμίσει από Daedroth Lords, τους τρομερούς δαίμονες του κόσμου του Tamriel. Φυσικά, εσύ πρέπει να βρεις τι έχει συμβεί. Το σενάριο και έξυπνο και πρωτότυπο ήταν, αλλά η υλοποίησή του υπήρξε προβληματική σε πάρα πολλούς τομείς. Οι μάχες που πάνω τους βασίστηκε το παιχνίδι, από ένα σημείο και μετά έμοιαζαν ακατόρθωτες, αφού απαιτούσαν μία σειρά από μαγικά όπλα που ήταν πολύ δύσκολο να τα βρεις. Το παιχνίδι πέρασε σχεδόν απαρατήρητο.

1998 Κυκλοφορεί το The Elder Scrolls: Redguard, το οποίο ήταν ένα third-person 3D swordfighting adventure game με εκπληκτικά για την εποχή τους 3D γραφικά. Το σενάριό του βασιζόταν σε μία πολιτική συνωμοσία που έπρεπε να ξεδιαλύνεις. Η μεγαλύτερη επιτυχία του παιχνιδιού ήταν τα απίστευτης τελειότητας γραφικά του. Κάθε texture ήταν hand drawn! Το σύστημα μαχών ήταν real time, όπως σε όλα τα Elder Scrolls games. Ολοι



Redguard

οι χαρακτήρες είχαν το δικό τους ξεχωριστό speech.
Το νησί Stros M'Kai είναι μαγευτικό, τόσο όταν το βλέπεις όσο και όταν το ζεις. Συνολικά, το παιχνίδι ήταν μία απόλαυση. Το μειονέκτημα του Redguard είναι ότι δεν υποστήριζε καθόλου DirectX, αλλά μόνο Glide και είναι το τελευταίο παιχνίδι που φτιάχτηκε με τη λεγόμενη XNGine. Το παιχνίδι απαιτούσε Pentium στα 166MHz, 32MB RAM και Windows 95.
Για να παίξεις σήμερα τα παιχνίδια αυτά, τα Arena και Battlespire απαιτούν μία σωστά φτιαγμένη boot-disk και εκκίνηση του υπολογιστή από αυτήν, ενώ τα Daggerfall και Redguard τρέχουν σε Windows 2000 και Windows XP αλλά με προβλήματα. Τέλος, η Bethesda έχει κυκλοφορήσει τη σειρά των Art of Magic και το Sea Dogs, αλλά κανένα τους δεν αναφέρεται στο κόσμο των Elder Scrolls.

Ω ΤΙ ΓΡΑΦΙΚΑ!

Δείγματα των εξαιρετικών γραφικών του παιχνιδιού.











κάποιο από αυτά, παρόλο που δεν μετράνε στο απαιτούμενο level-up, μετράνε στο όποιο multiplier bonus σου. Η διαφορά είναι ότι δίνουν πάντοτε 2x bonus, είτε τ' ανεβάσεις 1 είτε 100 πόντους. Ετσι, ας πούμε ότι έχεις ως Major Skill τα Sneak, Acrobat και Marksman και το Misc Skill σου είναι το Med Armor. Ανεβάζεις το Med Armor με 12, το Marksman με 3, το Sneak με 4 και το Acrobat με 3. Οι 10 πόντοι στα βασικά Skills σου σημαίνουν ότι μπορείς να κάνεις Level Up. Επειδή τα Sneaks και το Marksman καλύπτουν το Agility, το παιχνίδι προσθέτει 3 και 4 και το διαιρεί διά του 2 (4+3=7/2=3,5 - Το μισό πάντοτε πάει προς τα κάτω, έτσι το 3,5 μας δίνει 3x), οπότε παίρνουμε 3x multiplier bonus για το Agility. Την ίδια στιγμή διαιρεί το Acrobat's Strength bonus διά 2 (το οποίο δίνει 1,5 - που σημαίνει 1 rounded down), αλλά το παιχνίδι θα σου δώσει 2x multiplier bonus στο Strength (μια και πάντοτε δίνει μίνιμουμ 2x)! Ετσι, παρόλο που ανέβασες το Med Armor με 12 points, αφού είναι ένα Misc Skill, θα πάρεις μόνο 2x για το Endurance, το οποίο είναι το stat που καλύπτει το Med Armor.

Τι σημαίνουν όλα αυτά; Αν σας ενδιαφέρει να παίρνετε κάθε φορά το καλύτερο possible bonus, πρέπει κάθε φορά που αναπτύσσετε ένα από τα Major Skills σας με 10 points (οπότε παίρνετε ένα bonus 5x) να αναπτύσσετε και δύο διαφορετικά Misc Skills σας από 1 point. Τα προαναφερθέντα θα σας δώσουν 5x σε ένα stat, 2x σε δύο stats, με σύνολο 9 points στα stats σας. Προσέξτε εδώ ότι αν κερδίσετε Major/Minor Skills και δεν κάνετε REST για Level-Up, θα κερδίσετε τα Skills σας αυτά, αλλά θα χάσετε το multiplier bonus. Αν κερδίσετε 12 points στο Sneak πριν να κάνετε REST, θα πάρετε ένα 5x bonus στο Agility σας. Τα 2 επιπλέον διατηρούνται τώρα για το επόμενο Level-Up. Ετσι, τώρα πια θα χρειάζεστε μόνο 8 Skill points για να κάνετε ακόμη ένα Level-Up. Τέλος, προσέξτε καλά τον εξοπλισμό του χαρακτήρα σας. Το ότι φοράτε μία Heavy Armor (Endurance) δεν σημαίνει ότι χρησιμοποιείται ως τέτοια αν δεν έχετε το κατάλληλο Skill και δεν έχετε εκπαιδευτεί ταυτόχρονα στη χρήση της.

Γενικά μιλώντας, στο Morrowind μπορείς να κάνεις και να γίνεις ό,τι θέλεις. Ολα εξαρτώνται από σένα. Μπορείς αν θέλεις να ακολουθήσεις τη βασική ιστορία ή όχι, μπορείς να γίνεις καλός ή κακός, μπορείς ακόμη και να γίνεις vampire αν θέλεις, να βγάζεις λεφτά πουλώντας "φάρμακα" ή κυνηγώντας και σκοτώνοντας undead χαρακτήρες, μπορείς να είσαι ευγενικός ή όχι, να ανήκεις σε κάποιο Guild ή να είσαι free-



Μια δύσκολη μάχη έξω από τα ερείπια μιας Daedric Shrine. Η χρυσή ιππότης στη μέση είναι μία από τις θρυλικές Golden Saints. Αν καταφέρετε να παγιδέψετε την ψυχή της σε μία Grand Soul Gem, κάνοντας Enchant με αυτό το πετράδι, θα κερδίσετε το Constant Effect *(από την Αταλάντη)*.





Καθ' οδόν για την Balmora, η Maurrie Aurmine θα σου αναθέσει το side quest να παραδώσεις ένα γάντι στον κλέφτη Nelos Onmar στην Delagiad.

lancer. Να θυμάσαι, πάντως, ότι σε κανένα άλλο CRPG οι πράξεις σου δεν διαμορφώνουν το χαρακτήρα σου σε τόσο μεγάλο βαθμό, κάτι που αναδεικνύει το Morrowind σε απόλυτο CRPG.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού τρέχουν σε αναλύσεις από 640x480 έως και 1.600x1.200 και μπορείς να τα βλέπεις σε προοπτική πρώτου ή τρίτου προσώπου. Τι να πρωτοπώ για τα γραφικά του; Απλώς είναι τα καλύτερα που έχω δει από οποιουδήποτε άλλου computer game. Εχουν δημιουργήσει έναν άκρως ψυχεδελικό κόσμο - ειδικά οι περιοχές των μανιταριών διαθέτουν τέτοια αισθητική και χρωματική απόδοση που κυριολεκτικά ζαλίζουν. Δεν υπάρχει καμία περίπτωση να βαρεθείς να το κοιτάς όσο πολύ και αν το έχεις παίξει. Κάθε νέα τοποθεσία θα σε αφήνει με το στόμα ανοικτό. Δεν ξέρω πώς κατόρθωσαν να δημιουργήσουν αυτήν τη σχεδόν άψογη αισθητικά εικόνα, πάντως, τους αξίζουν συγχαρητήρια και όλα τα βραβεία του χώρου.

Ο ήχος του είναι κάπως αντιφατικός. Το βασικό μουσικό μοτίβο είναι εξαιρετικό, αλλά δεν φτάνει μόνο αυτό, έπρεπε να υπάρχει πολύ περισσότερη βασική μουσική. Τα διάφορα ηχητικά εφέ είναι αρκετά καλά, υπάρχουν δεκάδες - αν όχι εκατοντάδες - από αυτά. Ειδικά τα ambient είναι το κάτι άλλο. Το βασικότερο μειονέκτημα του παιχνιδιού στον τομέα του ήχου είναι ότι δεν υπάρχει, εκτός από ελάχιστες εξαιρέσεις, speech. Ετσι, αν κάποιος σε "χαιρετήσει" σε μία πόλη, συνήθως θα ακουστεί η φωνή του. Αν, όμως, ξεκινήσεις μια κανονική συνομιλία, δεν θα τον ακούς να μιλά καθόλου. Η έλλειψη αυτή δεν είναι καθοριστική, έπρεπε όμως για λόγους αισθητικής αντιστοίχισης με τα γραφικά του να υπάρχει speech. Και όχι μόνο αυτό, αλλά και να κουνιούνται τα χείλη αυτού που μιλά ανάλογα με το τι λέει.

Ο χειρισμός του μου άφησε, αρχικά, μάλλον αρνητικές εντυπώσεις, αφού χρειάζεσαι πολλή ώρα για να τον συνηθίσεις. Με το πλήκτρο ESCAPE ενεργοποιείς το κεντρικό μενού. Από εδώ, στο OPTIONS/CONTROLS μπορείς να αλλάξεις τα βασικά πλήκτρα του χειρισμού και να βάλεις τα δικά σου. Εγώ το έκανα αυτό για μία σειρά πλήκτρων (κίνηση - όπλα - μαγεία κ.λπ.), μια και έχω συνηθίσει η κίνηση να γίνεται με τα arrow keys. Κάνοντας κλικ με το δεξί πλήκτρο του mouse, ενεργοποιείς/απενεργοποιείς την οθόνη με το Inventory, τα στατιστικά, το χάρτη κίνησης και τη μαγεία του παιχνιδιού. Εδώ το πιο σημαντικό είναι ότι πρέπει να αντιληφθείς πως τα 4 βασικά παράθυρα που υπάρχουν λειτουργούν όπως τα κλασικά παράθυρα των Windows, δηλαδή μπορείς να τους αλλάζεις σχήμα, μέγεθος κ.λπ., όπως σου αρέσει. Πέρα από αυτά, ο χειρισμός του Inventory σου δεν είναι ο καλύτερος δυνατός, ο χάρτης έπρεπε να εμφανίζεται σε αποκλειστικά δική του full mode οθόνη. Σχεδόν όλη η δράση (άνοιξε, μίλα κ.λπ.) γίνεται με το SPACEBAR. Τέλος, πολεμάς με το αριστερό πλήκτρο του mouse. Και η SAVE/LOAD ρουτίνα εμφανίζει πρόβλημα, μια και αν θέλεις να σώσεις/φορτώσεις ένα save που του έχεις δώσει μόνο ένα γράμμα (π.χ. 1), πρέπει να κάνεις κλικ ακριβώς επάνω στο γράμμα αυτό και όχι στη σειρά του! Αλλο σημαντικό για μένα πρόβλημα είναι ότι όταν είσαι σε προοπτική τρίτου προσώπου, δεν έχεις καλή στόχευση στο να διαβάζεις τα ονόματα πινακίδων κ.ά. Υπάρχουν και άλλα τέτοια σημεία, που μπορεί να



Μια τρίτη γνώμη

Η τρίτη γνώμη είναι γραμμένη από τον αρχισυντάκτη μας Βαγγέλη Κράτσα (πώς να περάσει απαρατήρητο αυτό το παιδί;):

Αν το Dungeon Siege με πώρωσε, πρέπει να πω ότι το Morrowind με ξετρέλανε (και δεν ξέρω ποια άλλη λέξη να φυλάξω για το Neverwinter Nights, όταν σκάσει μύτη κι αυτό με το καλό)! Τεράστιος, ανοικτός κόσμος, σωστή χρήση των Skills και των role playing mechanics, φοβερές δυνατότητες σε ό,τι αφορά την ποικιλία του gameplay (όποτε κι αν σκεφτόμουν "ε, εντάξει, αυτό σίγουρα δεν θα μπορεί να γίνει", το παιχνίδι με διέψευδε) και εκπληκτικά γραφικά συνθέτουν ένα RPG που μπορεί κάλλιστα να σας κρατήσει συντροφιά για ολόκληρο το καλοκαίρι - κι ίσως πολύ περισσότερο! Αν μάλιστα αρχίσετε να φτιάχνετε και τα δικά σας mods, σας βλέπω να γερνάτε μαζί του...

Ποια αρνητικά βρήκα; Κατ' αρχάς, με εκνεύρισε το ότι δεν μπορούσα να κάνω turn με το πληκτρολόγιο - μόνο strafe - και χρειαζόμουν ντε και καλά το ποντίκι. Αν βαθμολογούσα το Morrowind, θα του έκοβα ίσως και δέκα μονάδες από το χειρισμό γι' αυτή την έλλειψη. Δεύτερον, ενώ μου άρεσε το γεγονός πως το level advancement είναι δύσκολο, βρήκα εξοντωτική τη διαδικασία του pick pocket, παίζοντάς το ως thief. Ψάχνοντας μάλιστα στο Internet, είδα πως κι άλλοι χρήστες που ταλαιπωρήθηκαν με το φοβερά δύσκολο pick pocket, αναγκάστηκαν να βάλουν ένα... βαρύ αντικείμενο πάνω στο πλήκτρο του sneaking, ώστε να παραμένει πατημένο, και στη συνέχεια να πάνε... για ύπνο, για να ξυπνήσουν το πρωί με την αντίστοιχη ability κατά πολύ ανεβασμένη! Τέλος, πιστεύω πως όσο παραπάνω χώρο κι αν χρειαζόταν, έπρεπε να υπάρχει speech στους διαλόγους με τους NPCs. Αυτό θα προσέθετε πάρα πολλούς πόντους στην ατμόσφαιρα. Τώρα νιώθω έντονα πως κάτι λείπει όταν συνομιλώ με κάποιον. Καλομάθαμε, βλέπετε, τι να γίνει...

Βαγγέλης Κράτσας





Το πρώτο side quest που μπορείς να ολοκληρώσεις και που σου αναθέτει ο Hrisskar Flat-Foot. Ανεβαίνοντας στο φάρο, όταν βραδιάσει, θα δεις τον Fargoth να κρύβει τα λεφτά του σ' έναν κορμό. Κατέβα και πάρ' τα.

φαντάζουν μικρά, όταν όμως παίζεις ένα παιχνίδι για περισσότερες από 200 ώρες, τότε και η παραμικρή ατέλεια αποκτά άλλη βαρύτητα. Το manual είναι έγχρωμο και μικρό, αλλά καλό, αν και θα μπορούσε να είναι καλύτερο. Επρεπε να εξηγούνται πιο καλά τα διάφορα Skills και το Level-Up των χαρακτήρων. Το εξαιρετικό μικρό πακέτο του παιχνιδιού περιέχει και έναν υπερπολύτιμο χάρτη του νησιού επάνω στον οποίο εξελίσσεται η δράση. Να το συμβουλεύεστε συνέχεια.

ΔΡΑΣΗ - ΜΑΧΕΣ & ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ

Το Elder Scrolls 3: Morrowind είναι ένα καθαρά επικό και συνάμα το πιο ανοικτό single-player CRPG που έχει δημιουργηθεί μέχρι τώρα. Και μόνο αυτό τα λέει όλα. Οπως προανέφερα, μπορείς να κάνεις κυριολεκτικά ό,τι θέλεις, να αναλάβεις όποιον χαρακτήρας θέλεις. Αν πας να τους αντιμετωπίσεις, θα υπογράψουν ένα συμβόλαιο εναντίον σου. Αν πας να τους εντυπωσιάσεις-κερδίσεις, ακόμα και αν έχεις συμβόλαιο σε βάρος σου, θα κάνουν τα αδύνατα δυνατά ώστε αυτό να αποσυρθεί. Σημειωτέον ότι στο παιχνίδι υπάρχουν περί τους 3.200 NPCs (!), περίπου 316.042 αντικείμενα στα οποία μπορείς να επιδράσεις (!), πάνω από 300 dungeons για να εξερευνήσεις. Αν σκοτώσεις κάποιο χαρακτήρα που είναι απαραίτητος, το παιχνίδι σε ειδοποιεί να φορτώσεις μία προηγούμενη θέση. Μπορείς να γίνεις μέλος σε διάφορα Guilds, αλλά πρέπει να ακολουθείς τους κανόνες τους. Υπάρχουν τρία major Houses, τρία Guilds και διάφορες φατρίες που θα σου ζητήσουν να γίνεις μέλος τους. Καθεμία από αυτές τις ομάδες σού αναθέτει τα δικά της quests. Κάθε τέτοια ομάδα έχει τους δικούς της συμμάχους και εχθρούς.

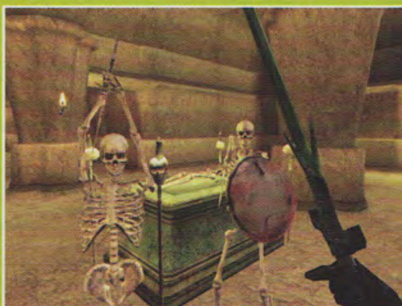
Οι μάχες στο Morrowind είναι real time και έχουν μεγαλύτερη έμφαση στον τομέα του action απ' ό,τι, π.χ., συνέβαινε στο Daggerfall. Εδώ, δυστυχώς, αντιμετώπισα σημαντικό πρόβλημα. Η επίθεσή σου εξαρτάται από την κατεύθυνση στην οποία κινείσαι! Ετσι, κινούμενος μπροστά κάνεις chop, side to side και slash και κινούμενος προς τα πίσω κάνεις thrust. Βάσει του manual πρέπει να δεις ποια είναι η καλύτερη κίνηση για το όπλο σου και αυτή να χρησιμοποιείς, κάτι που μου πήρε αρκετές ώρες μέχρι να το συνηθίσω. Επίσης, όσο περισσότερο κρατάς το πλήκτρο του mouse και αργείς να το αφήσεις τόσο πιο αποτελεσματικό θα είναι το χτύπημά σου. Ο,τι, όμως, κερδίζεις σε χτύπημα το χάνεις σε ταχύτητα. Γενικά οι μάχες είναι πιο εύκολες σε προοπτική τρίτου προσώπου.

Το Morrowind έχει εκατοντάδες quests, κάποιοι μιλούν για περισσότερα από 4.000, δεν ξέρω ακριβώς, μοιάζουν ατελείωτα. Μπορείς να ασχολείσαι μήνες μόνο με αυτά. Το να κλέβεις αντικείμενα είναι πολύ διασκεδαστικό, αν και σχετικά δύσκολο, τουλάχιστον στην αρχή. Αν όμως πας να πουλήσεις ένα αντικείμενο σε αυτόν από τον οποίο το έκλεψες, τότε... Τα quests ποικίλλουν από απλή συνοδεία και εξερεύνηση,

ΟΙ ΜΑΧΕΣ ΣΤΟ MORROWIND

Δείγμα των μαχών με εχθρούς και τέρατα.

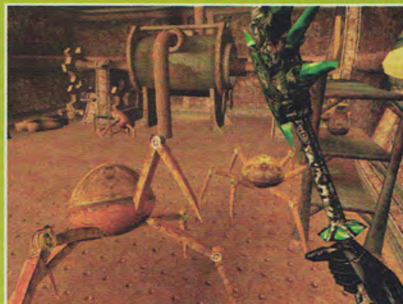


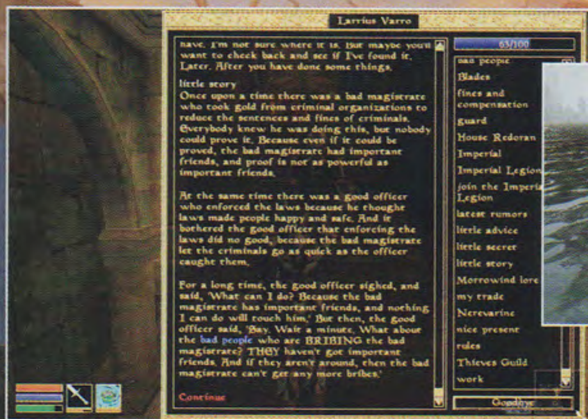












Μιλώντας με διάφορους χαρακτήρες, εμφανίζεις μία σειρά από topics. Μερικές φορές γίνεται κουραστικό να ρωτάς τα ίδια και τα ίδια, ολόκληρα κατεβατά από topics, ψάχνοντας να βρεις μία πληροφορία.



Υπάρχει ευκολότερος τρόπος μεταφοράς στο νερό από το Water Walking; Ισως το Levitate... *(από την Αταλάντη)*

> **Τι να πρωτοπώ για τα γραφικά του; Απλώς είναι τα καλύτερα που έχω δει από οποιουδήποτε άλλου computer game.**

κλοπή ή εύρεση αντικείμενων, μέχρι και να σκοτώσεις κάποιους - ανθρώπους ή τέρατα.

CONSTRUCTION SET & PLUG-INS

Το gameplay του Morrowind αποκτά μία άλλη διάσταση, αν αποφασίσεις να χειριστείς το The Elder Scrolls Construction Set που συνοδεύει το παιχνίδι. Είναι ένα πλήρες εργαλείο με το οποίο μπορείς να κάνεις τα πάντα, όπως να σχεδιάσεις δικές σου περιοχές, εχθρούς, αποστολές και γενικά ό,τι θέλεις. Είναι μία ανεπανάληπτη εμπειρία. Σημειώστε ότι με αυτό ακριβώς το Set δημιουργήθηκε και το παιχνίδι. Ηδη στο site του παιχνιδιού αλλά και σε fan sites έχουν εμφανιστεί τα πρώτα mods και plug-ins για το Morrowind. Μερικά mods χρηστών διορθώνουν μάλιστα και αντίστοιχα bugs του παιχνιδιού. Τέλος, με αυτό το Construction Set ένας λάτρης του Ultima Underworld λέγεται ότι έχει ξαναφτιάξει όλο το παιχνίδι και ότι θα το κυκλοφορήσει σύντομα.

ΣΥΝΟΨΙΖΟΝΤΑΣ

Το Morrowind αγγίζει την κορυφή, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι είναι τέλειο. Τα μεγαλύτερα προβλήματά του έχουν να κάνουν με την υπολογιστική δύναμη που απαιτεί. Προσέξτε ότι οι μίνιμουμ απαιτήσεις του είναι για Windows 98, ενώ οι προτεινόμενες (Pentium 3 στα 800MHz, 256MB RAM, nVIDIA GeForce 2 GTS ή ATI Radeon 7500 ή γρηγορότερη κάρτα γραφικών) είναι στην πραγματικότητα μίνιμουμ για Windows XP! Οταν πρωτοέπαιξα το παιχνίδι σε ανάλυση 1.024x768 τρόμαξα, αφού πήγαινε σαν σαλιγκάρι. Κατεβάζοντας, όμως, την ανάλυση σε 800x600, άρχισε να λειτουργεί ικανοποιητικά, αν και κάτω από το μέσο όρο. Πάνω από το μέσο όρο λειτουργεί αν το παίζω σε ανάλυση 640x480, αλλά την αποφεύγω μια και θέλω κάτι καλύτερο. Εχω ακούσει για crash που κάνει και σε πετά στο desktop. Εμένα μου το έκανε αυτό μόνο όταν έτρεχα ταυτόχρονα και το Hypersnap για να παίρνω εικόνες. Οσο έτρεχα το παιχνίδι μόνο του, δεν μου παρουσίασε ποτέ πρόβλημα.

Ποιο θεωρώ το πιθανώς μεγαλύτερο μειονέκτημά του; Επειδή απαιτεί αμέτρητες ώρες για να το τελειώσεις, πολύ πάνω από 200, φοβάμαι ότι αρκετοί παίκτες μπορεί να βαρεθούν και να το παρατήσουν, αλλά έτσι κι αλλιώς οι περισσότεροι παίκτες βαριούνται γρήγορα. Κατά τα άλλα, όσοι διαβάσετε το review αυτό τρέξτε να το αγοράσετε αμέσως. Πρόκειται για ένα σπάνιο "διαμάντι", που θα σας μεταφέρει σε έναν αξέχαστο και απίστευτο κόσμο και θα σας χαρίσει εκατοντάδες ώρες ευχαρίστησης. Με άλλα λόγια, είναι το καλύτερο RPG που έχει παρουσιαστεί μέχρι σήμερα. Τι άλλο θέλετε να σας πω;

PC



Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	ΣΕΝΑΡΙΟ	ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	ΕΘΙΣΜΟΣ	ΔΡΑΣΗ	MANUAL
98	99	92	97	90	99	98	95

Αναμφίβολα το κορυφαίο RPG της τελευταίας δετίας. Μαγεύει κυριολεκτικά όποιον το παίξει. Ολα τα άλλα σχόλια περιττεύουν. Δεν πρέπει να υπάρξει κανείς φίλος των CRPGs που να έχει Pentium 3 και πάνω και να μην το αγοράσει.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ: RED STORM/UBI SOFT

Game review


ADVENTURE

ACTION

RPG

SIMULATION

STRATEGY

GHOST RECON DESERT SIEGE


ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ GHOST RECON ΕΓΚΑΤΕΣΤΗΜΕΝΟ. PENTIUM 450MHz, 128MB RAM, 16MB 3D ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΚΑΙ 5GB ΕΛΕΥΘΕΡΑ ΣΤΟ ΣΚΛΗΡΟ


ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 1 CD



του Γιώργου Κυριακού federal@ath.forthnet.gr

Το Ghost Recon ήταν για μένα αλλά και για πολλούς άλλους το καλύτερο tactical action game της χρονιάς. Απέσπασε μάλιστα το Game of the Year βραβείο από δύο γνωστά on-line περιοδικά του Internet, τα οποία το αποκαλούν το σημερινό βασιλιά των tactical action/strategies. Αυτά τα βραβεία και όλες οι άλλες διακρίσεις που κατέχει το Ghost Recon ήταν μάλλον ο λόγος που οι δημιουργοί του προέβησαν στην κατασκευή ενός επίσημου add-on...

Νομίζατε ότι τελειώσαμε;



Cortez, παιδί μου, σε συγχαίρω. Μόλις προάχθηκες σε δοκιμαστή χειροβομβίδων. Αντε γιατί σε παραχαϊδέψαμε...

Θετικά

- Εκπληκτικά modding tools και βοηθητικά αρχεία
- Καινούρια όπλα... ναι, ναι, ΝΑΙ!
- Ηλιόλουστες πίστες (είχα βαρεθεί την ομίχλη του Ghost Recon!)
- Δύο νέα team multi-player modes

Αρνητικά

- Δεν ξέρω πότε θα το πάρουν χαμπάρι και θα βάλουν κανένα σενάριο της προκοπής, αλλά μέχρι τότε εγώ θα θεωρώ την απουσία του ως "κατά"!
- Κλασική γκρίνια: ΟΙ ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ ΤΕΛΕΙΩΝΟΥΝ ΓΡΗΓΟΡΑ! (α, ξέχασα, add-on είναι!)
- Αχ και νά 'χε ελικόπτερα (το ξέρατε ότι θα είχε, αλλά τα βγάλανε; ΑΙΣΧΟΣ!)!
- Πώς φαίνεται ότι ψάχνω για "κατά", ε;

Οκτώ νέες αποστολές, με καινούριους εχθρούς και οχήματα, σας περιμένουν στο single player κομμάτι του παιχνιδιού, ενώ στο multiplayer δύο καινούρια game types.

Η Red Storm επέστρεψε σε σχετικά μικρό χρονικό διάστημα από την κυκλοφορία του Ghost Recon, παρουσιάζοντάς μας το Desert Siege. Το συγκεκριμένο add-on διατηρεί τα υψηλά standards στα οποία μας έχει συνηθίσει η εταιρεία από το πρώτο Rainbow Six, προσφέροντας αρκετά νέα στοιχεία στο ένα CD του expansion. Για να δούμε τι θα δούμε...

TARGET: ETHIOPIA

Το έτος 2009 βρισκόμαστε στην ανατολική ακτή της Αφρικής. Επειτα από τα γεγονότα στη Ρωσία, τα οποία διαδραματίστηκαν έναν χρόνο νωρίτερα (βλ. review Ghost Recon), διάφορες μικροσυμπλοκές μεταξύ ανταρτών και νόμιμων κυβερνήσεων ξεκίνησαν σε αρκετά σημεία του κόσμου. Στην Αιθιοπία, χώρα της Ανατολικής Αφρικής, οι τοπικοί επαναστάτες, υπό την αρχηγία του συνταγματάρχη Tesfaye Wolde, κατάφεραν να ρίξουν την κυβέρνηση ύστερα από πραξικόπημα στην πρωτεύουσα της χώρας Αντίς Αμπέμπα. Το πρώτο μέλημα του συνταγματάρχη, μετά την άνοδό του στην εξουσία, είναι η κατάκτηση της γειτονικής χώρας, γνωστής και ως Ερυθραία, με την οποία η Αιθιοπία ουδέποτε είχε φιλικές σχέσεις. Η αρχική επίθεση των δυνάμεων του συνταγματάρχη στέφεται με επιτυχία, αφού καταφέρνει να αιχμαλωτίσει όλες τις παραθαλάσσιες περιοχές της Ερυθραίας προκειμένου να διακόψει τον εφοδιασμό της.

Η κυβέρνηση της Ερυθραίας, ανήμπορη να σταματήσει την εισβολή, ζητάει βοήθεια από τη διεθνή κοινότητα, έτσι ώστε να αποφευχθούν καταστάσεις όπως πείνα και σφα-

Αν σας άρεσε...

...ώρα να ξαναθυμηθείτε το Operation Flashpoint... Βάλτε όλα τα patches και τα add-ons και απολαύστε αυτό το εκπληκτικό soldier sim σε όλο το μεγαλείο του!

Ξέρετε ότι...

...τα tactical action games δεν έχουν παράλληλους βίους με τα PCs; Αρκετά είχαν εμφανιστεί και σε home υπολογιστές! Για παράδειγμα, το Lost Patrol (το οποίο είχε κερδίσει και τον τίτλο του παιχνιδιού του μήνα σε κάποιο τεύχος του "Pixel") και το επίσης πολύ καλό Hostage, το οποίο εμφανίστηκε σε όλα τα συστήματα της εποχής! Φυσικά ήταν παιχνίδια 2 διαστάσεων, αλλά είχαν και αυτά να κάνουν με ειδικές αποστολές, αντιμετώπιση τρομοκρατών και διάσωση ομήρων!





Γεια σας! Ηρθαμε να φτιάξουμε το κλιματιστικό...



Από αυτά τα τσαντίρια προέρχονται όλοι οι λωποδύτες, κλεφτοκοτάδες και λοιποί κατεργαραίοι του παιχνιδιού, που αποφάσισαν να αφήσουν το κυνήγι βουβαλιών για τον πόλεμο...



Ε, μα τώρα είναι αυτό όχημα επίθεσης; Οχι, πείτε μου...



Οχι να το παινευτώ, αλλά τρία τανκς ήταν πολύ λίγα. Το μυστικό είναι να μη σε δουν... Απαξ και περάσουν από δίπλα σου, μετά η δουλειά γίνεται άνετα, χτυπώντας τους από τα νώτα.



Fan sites

- http://rainbowsix.gamesweb.com
- http://www.ghostrecon.net
- http://theplatoon.com

γές. Μια στρατιωτική αποστολή οργανώνεται από πολλές χώρες που σπεύδουν να βοηθήσουν. Η αμερικανική ομάδα ειδικών δυνάμεων "The Ghosts" είναι και πάλι αυτή που θα μπει στην πρώτη γραμμή του πολέμου, για να χτυπήσει άμεσα, αθόρυβα και αποτελεσματικά.

Αν το Ghost Recon σας θύμισε τον πόλεμο του Αφγανιστάν, το Desert Siege σας προσφέρει το ανάλογο σκηνικό ερήμου για μια ολοκληρωμένη εμπειρία...

ΒΓΑΛΤΕ ΤΗΝ ΠΑΡΑΛΛΑΓΗ ΑΠΟ ΤΗΝ ΝΤΟΥΛΑΠΑ...

...και ετοιμαστείτε να αναλάβετε δράση για ακόμα μία φορά. Οκτώ νέες αποστολές, με καινούριους εχθρούς και οχήματα σας περιμένουν στο single player κομμάτι του παιχνιδιού, ενώ στο multiplayer τα δύο καινούρια game types, σε συνδυασμό με τα νέα όπλα και τις πέντε νέες πίστες, θα σας κρατήσουν απασχολημένους λίγο περισσότερο χρόνο. Αν είστε βετεράνος του Ghost Recon, σας συνιστώ να βάλετε το επίπεδο δυσκολίας τουλάχιστον στο Normal, γιατί αλλιώς μπορεί να μην το ευχαριστηθείτε.

Οι οκτώ αποστολές, όμως, του single, όπως και νά 'χει, δεν είναι πολλές και όπως και με το Ghost Recon, δεν παρουσιάζουν κανένα σεναριακό ενδιαφέρον. Οσοι απολαμβάνετε απλώς να σκοτώνετε στρατιώτες και τανκς με το τσουβάλι, τότε για άλλη μία φορά θα ικανοποιηθείτε. Μπορεί οι δυνάμεις της Αιθιοπίας να μην έχουν συστήματα προηγμένης τεχνολογίας, ο αριθμός, όμως, των στρατιωτών που θα αντιμετωπίσετε σε κάθε αποστολή (ειδικά στο hard) σας κάνει να χαίρεστε που έχετε να κάνετε με στρατό τριτοκοσμικής χώρας. Εάν είδατε την ταινία του Ridley Scott, "Black Hawk Down" ίσως



Δεν ξέρω τι ψάχνει αυτός στο έδαφος, αλλά σε λίγο θα ψάχνει να δει από πού του έρχονται...



Από την εκπομπή "COPS"... "Λοιπόν, έχουμε και λέμε: Παράνομη στάθμευση ΙΧ έξω από νοσοκομείο και ο οδηγός κοιμάται στο τιμόνι. Θα φας πολλά χρονάκια γι' αυτό..."

να καταλάβετε τι εννοώ. Δυστυχώς, στο Desert Siege δεν υπάρχουν ελικόπτερα για να μεγιστοποιηθεί η δράση, υπάρχει, όμως, κάτι άλλο. Οι στρατιώτες του συνταγματάρχη χρησιμοποιούν τζιπάκια 4x4 για να κινούνται γρήγορα στην καυτή άμμο της Αφρικής. Ετσι, πολλές φορές θα δείτε να έρχονται τέτοιου είδους οχήματα προς το μέρος σας. Οι στρατιώτες μάλιστα στο πίσω μέρος του τζιπ θα σας πυροβολούν ανελέητα, αν σας έχουν δει, ενώ ο οδηγός θα προσπαθεί να αποφύγει τις σφαίρες σας κάνοντας απότομες στροφές και φρεναρίσματα. Μπορείτε άνετα να ακινητοποιήσετε το όχημα, εφόσον σκοτώσετε τον οδηγό (με sniper είναι πολύ εύκολο) ή σκάσετε τα λάστιχα του οχήματος με μερικές εύστοχες βολές. Στην τελευταία περίπτωση, θα προκληθεί αναστάτωση και κατά τη διάρκεια αυτών των κρίσιμων δευτερολέπτων θα μπορέσετε να σκοτώσετε και τους επιβάτες του οχήματος, οι οποίοι, αν συνέλθουν, θα αρχίσουν να σας πυροβολούν.

Εκτός από αυτήν τη νέα προσθήκη, το single player δεν προσφέρει κάτι άλλο που να είναι ενδιαφέρον. Μπορεί να φαίνομαι λίγο απογοητευμένος από αυτόν τον τομέα του παιχνιδιού, αλλά έτσι είναι τα πράγματα. Ολοκληρώνοντας τα bonus objectives των αποστολών, ξεκλειδώνει τους γνωστούς specialist characters που ξέρουμε από το Ghost Recon. Κάπου στα μέσα της campaign συνάντησα μια καινούρια στρατιωτίνα ρωσικής καταγωγής, ονόματι PKM. Σε γενικές γραμμές, όπως και με το Ghost Recon, όταν "ξεκλειδώνονται" οι σπεσιαλίστες, αμέσως νιώθετε την ανάγκη να αντικαταστήσετε τους μίζερους άντρες σας με πιο έμπειρους... Πάντως, παρόλο που στο manual αναφέρεται ότι υπάρχουν "νέοι και αναβαθμισμένοι specialist characters", εγώ βρήκα μόνο τη στρατιωτίνα που προανέφερα... Το όπλο που φέρει, ευτυχώς, δεν είναι το μοναδικό στο Desert Siege, αλλά θα πρέπει να παίξετε multiplayer για να δείτε τα υπόλοιπα. Θα τα δούμε, όμως, αναλυτικά σε λίγο...

Κατά τη διάρκεια του single player θα κληθείτε μεταξύ άλλων να καταστρέψετε κινητά αντιαεροπορικά, να προστατέψετε ένα convoy από φορτηγά, να καταστρέψετε τα απομεινάρια ενός αμερικανικού κατασκοπευτικού αεροσκάφους (στη συγκεκριμένη αποστολή είναι νύχτα και δεν έχει καν φεγγάρι... πάλι καλά που υπάρχουν και τα night vision!), να αιχμαλωτίσετε έναν αξιωματικό και, τέλος, να καταστρέψετε μερικά τεθωρακισμένα. Οι fans του Ghost Recon δεν νομίζω να απογοητευτούν από την ποιότητα των αποστολών, όμως, επιφυλάσσομαι για την ποσότητα...

ΚΑΙ ΟΤΑΝ Ο ΑΝΘΡΩΠΟΣ ΠΑΙΡΝΕΙ ΤΗ ΘΕΣΗ ΤΟΥ AI...

...τότε γίνεται χαμός! Ωρα νά 'χεις να παίζεις Ghost Recon στο Internet (και C&C: Renegade για να βάλω και μια προσωπική νότα...)! Το Desert Siege προσθέτει δύο νέα modes παιχνιδιού, πέντε νέους χάρτες και τη δυνατότητα να μπορείτε να ανοίξετε το leaderboard στο παιχνίδι. Α, και, φυσικά, το σημαντικότερο: εννέα νέα όπλα! Για να τα



Μα γιατί πρέπει πάντα ο εύκολος δρόμος να είναι μπλοκαρισμένος ή στην προκειμένη περίπτωση... ανατιναγμένος; Μα κανείς προγραμματιστής δεν μας σκέφτεται;



Αν οι Αιθίοπες κοιμούνται σε τέτοια χάλια, δεν απορώ γιατί επαναστάτησαν...



Δραματικό στιγμιότυπο. Ο sniper Ibrahim ελέγχει τον ορίζοντα και ο Γερμανός Munz καλύπτει τα νώτα του. Λοιπόν, κανονίστηκε... Πάω για φωτογράφος στο Αφγανιστάν.



δούμε όλα καλύτερα...

Το ένα εκ των δύο νέων modes ονομάζεται Domination και το ζουμί της όλης υπόθεσης είναι ο έλεγχος προκαθορισμένων βάσεων (bases/zones) για όσο περισσότερο γίνεται. Οταν ένας παίκτης εισέρχεται σε μια βάση, τότε την κάνει δική του μέχρι να μπει μέσα ένας παίκτης της αντίπαλης ομάδας. Κάθε δευτερόλεπτο που περνάει οι ομάδες παίρνουν πόντους για όσες βάσεις παίρνουν υπό τον έλεγχό τους. Ολες οι βάσεις φαίνονται στον command map, κι έτσι από τα πρώτα λεπτά του παιχνιδιού αρχίζει ένας αγώνας ταχύτητας προς τις λεγόμενες "ουδέτερες" βάσεις, οι οποίες περιμένουν να κατακτηθούν! Οταν μια βάση κατακτάται από μια ομάδα, ειδοποιούνται όλοι οι παίκτες γι' αυτή την αλλαγή και έτσι σχεδόν πάντα αφότου ένας παίκτης μπει σε μια βάση, πρέπει αμέσως να την υπερασπιστεί!

Το δεύτερο mode του add-on λέγεται Siege, όπου συμβαίνει ό,τι ακριβώς υπονοεί το όνομά του: πολιορκία! Η ομάδα με τους λιγότερους παίκτες αμέσως αναλαμβάνει το δύσκολο έργο της υπεράσπισης μιας βάσης, η οποία "μπάζει" από πολλές μεριές. Η ομάδα (ή οι ομάδες) που βρίσκεται στην επίθεση, θα πρέπει, για να νικήσει, να καταφέρει να περάσει τουλάχιστον έναν από τους δικούς της στρατιώτες στην "καρδιά" της βάσης (πρόκειται για ένα συγκεκριμένο σημείο στο κέντρο του οχυρού) και να κάτσει εκεί για πέντε δευτερόλεπτα. Και σε αυτό το mode γίνεται ψιλοχαμός, αλλά, όπως και νά 'χει, η Red Storm έκανε τη σωστή κίνηση και μας πρόσφερε δύο καινούρια TEAM modes και όχι κάποιο άλλο variation του DM.

Τώρα όσον αφορά στο leaderboard, πρόκειται για ένα παράθυρο που ενημερώνει

PRESEEEEENT, ARMS!

At ease! Αναμείνατε για πλήρη ενημέρωση νέου εξοπλισμού...

PKM Ρωσικό πολυβόλο για ρόλους υποστήριξης. Διατίθεται και στο single player ως το προσωπικό όπλο της specialist Jodit Haile. Η δυνατότητα ρίψης 700 σφαιρών ανά λεπτό το καθιστά ένα πολύ ικανό όπλο για επίθεση εναντίον μιας συγκεντρωμένης μάζας στρατιωτών.

M60 Αμερικανικής κατασκευής πολυβόλο με δυνατότητα ρίψης 600 σφαιρών ανά λεπτό. Πρόκειται για βαρύ όπλο, που αξίζει μόνο όταν παίζετε Siege και υπερασπίζεστε τη βάση σας από μια ασφαλή θέση.

A-91 Ρωσικής καταγωγής όπλο που ρίχνει 900 σφαίρες το λεπτό. Αγαπημένο όπλο πολλών on-line στρατιωτών λόγω αυτού του συγκεκριμένου χαρακτηριστικού. Κι, όμως, ύστερα από λίγο καιρό θα δουν ότι αξίζει καλύτερα το...

PSG-1 Πασίγνωστο και ικανότατο όπλο ακροβολιστή. Είτε είσαι στην άμυνα είτε στην επίθεση, το PSG-1 ανοίγει το δρόμο! One shot one kill όπως πάντα...

FN-FAL Para Πρόκειται για μια αλλαγμένη έκδοση του FN FAL για τους αλεξιπτωτιστές. Είναι πιο ελαφρύ και έτσι δεν κλοτσάει πολύ για αυτόματο. Εχει σαφέστατο πλεονέκτημα (σε σχέση με τα άλλα αυτόματα) όταν χρησιμοποιείται σε όρθια θέση.

M98 Barrett Αλλο ένα όπλο για τους επίδοξους snipers. Προτιμώ το PSG-1, όμως, για κάποιον λόγο... ίσως το M98 να κλωτσάει πολύ. Ομως, όταν είσαι σκυμμένος, δεν φαίνεται...

AN-94 Σας παρουσιάζω τον μελλοντικό αντικαταστάτη των τελευταίων Kalashnikov. Είναι πλήρως αυτόματο, αλλά επιτρέπει και ριπές δύο σφαιρών.

Bizon Ρωσικό ημιαυτόματο των 9 χιλιοστών. Καθαρή αντιγραφή του MP-5... Κανείς δεν το θέλει.

Grozna Ρωσικό και αυτό, αλλά αυτή τη φορά καλό! Μιλάμε για αυτόματο 9 χιλιοστών με εκπληκτικές αποδόσεις σε κλειστούς χώρους. Επιλέξτε το αν ξέρετε ότι θα σας ζητηθεί να καθαρίσετε μια βάση...



Στόχος αναγνωρίστηκε! Πέρδικα στα 126,72 μέτρα! Ανάψτε τη φωτιά και δώστε μου 10 λεπτά καιρό...



Με ψάχνει η πρώην μου, γι' αυτό καμουφλαρίστηκα έτσι! Δεν θα της το πείτε, έτσι δεν είναι; Τσιγαράκι;

κατά τη διάρκεια της δράσης για το πόσα respawns σου απομένουν, την ακριβή κατάσταση της υγείας σου, το χρόνο που απομένει στο παιχνίδι και, φυσικά, για το score. Πρόκειται για μια πολύ καλή προσθήκη που μου έχει γίνει απαραίτητη. Μη στέκεστε, όμως, πολλή ώρα στα στατιστικά σας γιατί, ενόσω ενημερώνεστε, κάλλιστα μπορεί κάποιος να σας φυτέψει μερικές σφαίρες και να μην το πάρετε καν χαμπάρι...

ΟΠΛΑ! ΘΕΛΩ ΟΠΛΑ! ΚΑΙ ΕΚΤΟΣ ΑΠΟ ΟΠΛΑ...

...θέλω και λίγη βοήθεια στα modifications (mods) που προσπαθώ τόσο καιρό να φτιάξω. Φαίνεται, όμως, ότι εκτός από μένα υπάρχουν και πολλοί άλλοι που θέλουν ακριβώς το ίδιο. Ετσι, η Red Storm εισάκουσε τις εκκλήσεις μας μέσω των official bards και μας έδωσε εννέα νέα όπλα αλλά και μερικά extras για mods. Πληροφορίες για τα όπλα θα βρείτε στο σχετικό ένθετο.

Σε ό,τι αφορά τα mods, αν δεν το ξέρετε, η Red Storm υποστηρίζει κάθε προσπάθεια των παικτών να κατασκευάσουν νέους χάρτες, όπλα και single αποστολές. Θέλοντας να αποδείξει ότι νοιάζεται για την community και με το παραπάνω, στο CD του Desert Siege υπάρχουν τα εξής "καλούδια", τα οποία απαρτίζουν το modding kit: α) manuals σε .pdf για το πώς να φτιάχνετε levels και να γίνεται σωστή χρήση των οχημάτων και των λοιπών λεπτομερειών, β) plug-in για το Photoshop που δουλεύει και για το 3D Studio Max, προκειμένου να διαβάζετε τα αρχεία .rsb του παιχνιδιού, γ) stand alone editor για τα .rsb αρχεία (φοβερό εργαλείο... φτιάχνετε ό,τι πίστα θέλετε αν αφιερώσετε ώρα!), δ) lightning editor (επίσης καλός... δίνει ζωή στα levels σας) και ε) δείγματα χαρτών και παραδείγματα κώδικα.

Αναρωτιέμαι αν μου έχει ξεφύγει κάποια από τις αναρίθμητες επιλογές του editor! Αν ξέρετε από modeling και rendering χαρτών σε 3DSM, θα καλοπεράσετε! Στην ουσία, με τον editor και το plug-in, όλα τα αρχεία του Ghost Recon και του add-on του άνοιξαν τις πόρτες τους για εσάς! Εκμεταλλευτείτε τα!

ΤΕΛΕΙΩΣΕ; ΣΙΓΟΥΡΑ;

Για τον fan του Ghost Recon, που απλώς ζητούσε μερικές single player πίστες παραπάνω, η ανωτέρω ερώτηση δεν θα αργήσει να περάσει από το μυαλό του για το Desert Siege. O fan που έπαιζε και στο Internet θα αργήσει περισσότερο να ζητήσει κι άλλα multiplayer modes ή πίστες (εγώ ακόμα αντέχω), ενώ αυτός που έπαιζε στο Internet, αλλά ήξερε και να φτιάχνει mods, δεν θα θελήσει τίποτε παραπάνω από τη Red Storm, καθώς όταν θελήσει μια καινούρια πίστα ή όπλο, μπορεί άνετα να το φτιάξει μόνος του! Εσείς σε ποια κατηγορία ανήκετε;

PC



Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΑΝΤΟΧΗ
89	90	96	87	95

Προσφέρει ό,τι ακριβώς ζητούσαν οι fans: τέλος!


ADVENTURE


ACTION


RPG

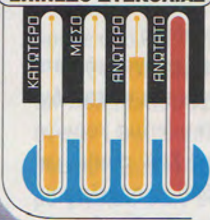

SIMULATION


STRATEGY

Simon the Sorcerer 3D


ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ PENTIUM ΣΤΑ 333MHz, 64MB RAM, WINDOWS 9x/ME/2000/XP, DIRECTX 7, 8x CD-ROM DRIVE, 8MB SVGA ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΜΕ DIRECT3D ΣΥΜΒΑΤΟΥΣ DRIVERS, 16BIT WINDOWS ΜΕ DIRECTX ΣΥΜΒΑΤΟΥΣ DRIVERS, 430MB ΣΤΟ ΣΚΛΗΡΟ


ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 2 CDs



του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Μερικά παιχνίδια απλώς ξεχωρίζουν από τ' άλλα, όπως τα πολύ έξυπνα RIVEN και MYST, το αστυνομικό Tex Murphy THE PANDORA DIRECTIVE και αυτά που προκαλούν άφθονο γέλιο, όπως τα ERIC THE UNREADY, SAM AND MAX, MONKEY ISLAND, SPELLCASTING και DISCWORLD. Το Simon the Sorcerer 3D ανήκει στην τελευταία κατηγορία, σε μία από τις πιο εμπνευσμένες στιγμές της. Το παιχνίδι προκαλεί με το αγγλικό χιούμορ του, ένα χιούμορ σαρκαστικό, ανατρεπτικό, το οποίο δεν αφήνει τίποτα όρθιο. Παίξτε το χωρίς κανέναν δισταγμό και θα ζήσετε στιγμές μοναδικής ψυχαγωγίας.

...και γέλια μέχρι δακρύων



Μόνο αφού φας το ιερό ροδάκινο θα μπορέσεις να φύγεις από το Temple of Life.



Πρόσεξε καλά τη διαδρομή που πρέπει να κάνεις για να φτάσεις στο ντουλάπι που βρίσκεται ακριβώς πίσω από το κεφάλι του σερίφη, χωρίς όμως να τον ξυπνήσεις.

Θετικά



- Εκπληκτικό χιούμορ
- Εξαιρετικά ατμοσφαιρικές ομιλίες χαρακτήρων
- Πανέξυπνοι και περίπλοκοι γρίφοι
- Πολύ μεγάλη διάρκεια παιχνιδιού

Αρνητικά



- Σημαντικά προβλήματα στο χειρισμό και στη λειτουργία του παιχνιδιού
- Μερικοί υπερβολικά "action" γρίφοι

Από τα πιο δυνατά συστατικά στοιχεία του Simon the Sorcerer 3D είναι το ανεπανάληπτο χιούμορ που διατρέχει το παιχνίδι από άκρη σε άκρη.



Το Simon the Sorcerer 3D είναι έτοιμο από τα τέλη του 1999-αρχές του 2000, αλλά, δυστυχώς, "έπεσε" στη μαύρη περίοδο των adventure games, με αποτέλεσμα να μην κυκλοφορήσει. Το παιχνίδι αρχικά επρόκειτο να διακινήσει η περίφημη SouthPeak Interactive (Temujin κ.λπ.), η οποία όμως έκλεισε, αφήνοντάς το μετέωρο. Αυτό που ελάχιστοι γνωρίζουν είναι ότι είχε σχεδόν τελειώσει ακόμη πιο πριν, αλλά σε 2D μορφή, αλλά λίγο πριν από την ολοκλήρωσή του πάρθηκε η απόφαση να το ξανασχεδιάσουν σε 3D! Διπλή ατυχία, λοιπόν, για το παιχνίδι. Ωστόσο, ποτέ δεν είναι αργά. Ετσι, στις 19 Απριλίου κυκλοφόρησε κανονικά από τις εταιρείες Crucial Entertainment και Vivendi, που ανέλαβαν τη διακίνησή του. Οσοι το παίξετε, λοιπόν, δεν πρέπει να ξεχνάτε ότι πρόκειται για μία παραγωγή του 1999-2000 και υπό αυτό το πρίσμα πρέπει να το κρίνετε.

Η παρουσίαση αυτή γράφτηκε έχοντας στα χέρια μου μία ειδική preview κόπια, η οποία παρουσιάζει μερικές διαφορές με την τελική μορφή του παιχνιδιού. Ετσι, στην τελική έκδοση έχει συμπεριληφθεί ένα σύστημα τηλεμεταφοράς από τοποθεσία σε τοποθεσία μέσω των ειδικών telephone cells και Phone Booths, που κάνει τη μετακίνησή σας πολύ πιο εύκολη. Επίσης, δεν είχα στη διάθεσή μου το manual του παιχνιδιού, γι' αυτό συγχωρέστε μου οποιεσδήποτε ελλείψεις σχετικά με πληροφορίες που περιέχονται σ' αυτό. Τέλος, προτού παίξετε το Simon the Sorcerer 3D, διαβάστε προσεκτικά

Ξέρετε ότι...

...ο ήρωας της σειράς έχει δανειστεί το όνομα του δημιουργού του Simon Woodroffe (lead designer); Οπως, δε, επισήμανε ο Andrew Brazier (assistant designer στο Simon 3D, ο οποίος έχει δουλέψει στα The Feeble Files και στη "never finished" 2D version του Simon 3) σε μία συνέντευξή του, ο ήρωας έχει πάρα πολλά κοινά χαρακτηριστικά με τον περιβόητο χαρακτήρα και ήρωα Harry Potter, που πρόσφατα γυρίστηκε σε κινηματογραφική ταινία, αλλά έγινε και computer game.



Από εδώ θα κλέψεις την καμπάνα που σου είναι τόσο απαραίτητη. Πρόσεξε, όμως, καλά γιατί μετά θα είσαι καταζητούμενος...



Σ' αυτόν το γρίφο "κόλλησα" για περίπου 1 1/2 μήνα! Και όμως, αν σημαδέψεις σωστά με την chakara σου, μπορείς να κλέψεις τον metal detector.



Δίκαιη ανταλλαγή. Του δίνεις τις magic beans, αφού πρώτα τις φτιάξεις, και αυτός θα σου δώσει την αγελάδα του.

το A Brief Trouble Shooting Guide for Games in Windows 95 or 98! Θα σας βοηθήσει να αντιμετωπίσετε μερικά προβλήματα, ειδικά όσοι χρησιμοποιείτε το Active Desktop in a View As Web Page ή scrolling (wheel) mouses.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Το παιχνίδι ξεκινά με μία σειρά σημαντικών ανατροπών. Σε μία εξαιρετική τελετουργία, στο Temple of Life, γίνεται μία προσπάθεια να ξαναενώσουν το σώμα με το πνεύμα σας. Αφού ξυπνήσετε ως μία ιδιαίτερη μορφή ζωής, πρέπει να βρείτε το δρόμο σας και να αποκαταστήσετε την πραγματική μορφή σας, δηλαδή την πραγματική ενότητα του σώματός σας με το πνεύμα σας.



Στη συνέχεια πρέπει να αναζητήσετε το μάγο Calypso στο χωριό του Poliganis, ο οποίος θα σας αποκαλύψει, αφού φυσικά σας περάσει από τα χίλια κύματα, ως συνήθως, τι πραγματικά συμβαίνει στο παιχνίδι.

Ολα οφείλονται στις προφητείες του Νοστράδαμου! Ο Sordid προσπαθεί να ανοίξει μία είσοδο για να περάσει στο Nexus, το μυθικό κέντρο ελέγχου του σύμπαντος, το οποίο έφτιαξαν οι λεγόμενοι Ancient Ones στην αρχή της δημιουργίας του σύμπαντός μας. Οπως καταλάβατε, όλες οι μεγάλες και πρωτότυπες θεωρίες είναι εδώ... Αλλά το παιχνίδι συνεχίζει την ιστορία του ακάθεκτο. Το Nexus ελέγχεται από ένα είδος μαγικών μποτών (σας θυμίζει τίποτα αυτό;).

Το πρόβλημα έγκειται στο ότι το Nexus δεν ελέγχει μόνο τον κόσμο του παιχνιδιού, αλλά και το δικό μας κόσμο, οπότε απειλείται και η ύπαρξή μας. Αυτή τη φορά η αναμέτρηση με το διαβολικό μάγο Sordid θα έχει καθολικό χαρακτήρα, αφού θα χρειαστεί να ενώσετε τις δυνάμεις σας με αυτές τεσσάρων ακόμα ηρώων, αν, φυσικά, κατορθώσετε να φτάσετε στο κάστρο του τρομερού Sordid.

Το σενάριο του Simon the Sorcerer 3D είναι καλοδουλεμένο, αλλά μόνο αν κάποιος κατορθώσει να τελειώσει το παιχνίδι θα μπορέσει να καταλάβει στην



Κερδίζοντας το διαγωνισμό σκοποβολής με τα gnomes!



Μία πανοραμική άποψη της πρώτης περιοχής του παιχνιδιού.

ΠΕΡΙ ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΩΝ... ΚΑΙ ΟΧΙ ΜΟΝΟ

Δυο λόγια για τη βαθμολογία που έχω βάλει: Τα γραφικά του σε μερικά σημεία φαίνονται λίγο ξεπερασμένα, αλλά αποτελούν την πρώτη προσπάθεια για να αποδοθεί σε 3D περιβάλλον ένας καθαρά καρτουνίστικος κόσμος. Το speech του παιχνιδιού είναι απλώς το τελειότερο που έχω δει σε computer game, οι γρίφοι του έξυπνοι σε βαθμό παράνοιας, η δράση του πολύ πλούσια και ιδιαίτερα μεγάλη σε έκταση, ενώ το χιούμορ του είναι ΑΝΕΠΑΝΑΛΗΠΤΟ. Πάνω απ' όλα, όμως, είναι το πρώτο adventure νέας γενιάς (όχι text adventure, όπου εκεί τα πράγματα είναι πολύ - μα πολύ - δύσκολα) που χρειάστηκα συνολικά 6 1/2 σχεδόν μήνες για να το τελειώσω, και μάλιστα ...κατά λάθος! Οσοι παίξετε το παιχνίδι και φτάσετε στο τέλος, ίσως καταλάβετε τι εννοώ.
Αν είχε καλύτερο χειρισμό, θα του έβαζα 97 ή 98. Αξίζει από κάθε πλευρά.

SIMON 1 & SIMON 2

Στο Simon 1 (1993) είσαι ένα 12χρονο αγόρι που, αναζητώντας το σκύλο του στη σοφίτα του σπιτιού, πέφτει πάνω σ' ένα μεγάλο κόκκινο βιβλίο, το οποίο ανοίγει ένα portal μέσω του οποίου βρίσκεται σε μία άλλη εποχή, σ' έναν "μεσαιωνικό" φανταστικό κόσμο. Αφού ξεφύγει από τα Goblins που το κυνηγούν, θα βρεθεί σε μια καλύβα, όπου βρίσκει ένα μήνυμα που αναφέρει ότι δεν ήρθε εδώ τυχαία, αλλά τον "έφεραν", γιατί μόνο αυτός μπορεί να σώσει το μάγο Calypso από το διαβολικό μάγο Sordid. Και η ιστορία μας ξεκινάει...

Στο Simon 2 (1995) βρίσκεσαι στο κρεβάτι σου, όταν ξαφνικά μία μεγάλη ντουλάπα εμφανίζεται μπροστά σου! Μπαίνεις μέσα και μεταφέρεσαι ξανά στον κόσμο που επισκέφθηκες και στο πρώτο παιχνίδι της σειράς, μόνο που τώρα πια όλα είναι πιο εξελιγμένα. Ο καλός μάγος Calypso σου λέει ότι πρέπει να βρει ένα ειδικό αντικείμενο, το "mucusade", το οποίο είναι απαραίτητο για τη λειτουργία της χρονομηχανής-"ντουλάπα" που σε μετέφερε εδώ. Έτσι, αν θέλεις να γυρίσεις σπίτι σου, πρέπει να το βρεις οπωσδήποτε. Αργότερα θα ανακαλύψεις ότι πίσω απ' όλα αυτά βρίσκεται πάλι ο διαβολικός μάγος Sordid, ο οποίος θέλει μ' αυτόν τον τρόπο να σ' εκδικηθεί.



Το να περάσεις το σχοινί δεν είναι τόσο δύσκολο όσο φαίνεται με την πρώτη ματιά. Πρόσεχε τα πόδια του και πάτα εναλλάξ το δεξί και αριστερό πλήκτρο για να εξισορροπείς όποτε πας να γείρεις από τη μία ή την άλλη μεριά.

ολότητά του τι γίνεται σε αυτό. Οι ανατροπές, κυριολεκτικές και χιουμοριστικές, είναι συνεχείς. Το τι ακριβώς γίνεται στο φινάλε δεν θα σας το αποκαλύψω, αλλά πρόκειται για πραγματική ανατροπή. Και, φυσικά, πρέπει να δείτε προσεκτικά όλα τα credits του φινάλε, για να συμπληρώσετε την εικόνα...

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού επεξεργάστηκε μία ομάδα ειδικών σχεδιαστών επί 18 μήνες. Η Headfirst Productions πήρε τα δικαιώματα της NDL NetImmerse 3D engine από το Prince of Persia 3D, μίας engine που επιτρέπει πολλά ειδικά εφέ. Η μηχανή λειτουργεί σωστά και τα γραφικά στις περισσότερες τοποθεσίες είναι πολύ καλά. Ξεχώρισα τις σκηνές αυτές όπου δημιουργείται ένα μοναδικό παιχνίδι με τις αντανακλάσεις του ήλιου στο χώρο, καθώς κινείσαι και ειδικά με την απόδοση της αίσθησης του ήλιου που σε τυφλώνει όταν κοιτάς προς αυτόν! Οι χαρακτήρες μπορεί να φαίνονται κάπως "χοντροκομμένοι", αλλά αυτό έγινε υποχρεωτικά, για να διατηρηθεί ο καθαρά καρτουνίστικος κόσμος. Το παιχνίδι τρέχει στις τρεις βασικές αναλύσεις (640x480, 800x600, 1.024x768) και η προοπτική που βλέπεις αλλάζει από τρίτου προσώπου σε πρώτου, ανάλογα με τις ανάγκες του παιχνιδιού.

Ο ήχος, όσον αφορά στη μουσική επένδυσή του, δεν είναι κάτι ξεχωριστό, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι δεν είναι καλός. Το ίδιο ισχύει και για τα διάφορα ηχητικά εφέ. Εκεί, όμως, όπου το παιχνίδι παίρνει άριστα με τόνο είναι στις ομιλίες των διάφορων χαρακτήρων. Πρόκειται για τις καλύτερες, από πλευράς ατμόσφαιρας, ομιλίες που έχω ακούσει σε computer game. Είναι από κάθε πλευρά ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΕΣ. Πολλές φορές άκουγα τις ομιλίες χωρίς να βλέπω το παιχνίδι, έτσι για να ζω την ατμόσφαιρα που παλιά έβρισκες σε μερικές ραδιοφωνικές εκπομπές. Στα θετικά του παιχνιδιού, φυσικά, συγκαταλέγεται και το ότι μπορείς να βλέπεις όλους αυτούς τους διαλόγους σε κείμενο πάνω στην οθόνη.

Ο χειρισμός αποτελεί το κυριότερο μειο-



Μία πανοραμική άποψη της πρώτης περιοχής του παιχνιδιού.



Συναντώντας το μεγάλο έρωτά σου, την πανέμορφη Melissa Leg.

Αν σας άρεσε...



...παίξτε και τα:

- The Feeble Files
- Harry Potter & The Sorcerer Stone
- Discworld
- Eric the Unready



Μιλώντας με τον Calypso θα σου αποκαλύψει τι συμβαίνει και ποια απειλή πρέπει να αντιμετωπίσεις.



Βρίσκοντας το μυστικό δωμάτιο του Swampling και μαθαίνοντας τα "σχέδιά" του.

νέκτημα του Simon the Sorcerer 3D. Το μεγαλύτερο αρνητικό στοιχείο είναι το γεγο-



Fan sites

Παλαιότερα υπήρχαν αρκετά sites, μάλιστα 2-3 από αυτά ήταν εξαιρετικά, αλλά, δυστυχώς, τώρα πια μόνο ένα φαίνεται να συνεχίζει τη λειτουργία του. Πηγαίνετε στη διεύθυνση http://w3.ime.net/~andrewk/simon.htm και απολαύστε τον κόσμο των δύο πρώτων παιχνιδιών. Επίσημο site είναι το http://www.simon3d.com.



νός ότι τα SAVES & LOAD βρίσκονται μέσα στο inventory και δεν υπάρχει κάποιο πλήκτρο άμεσης ενεργοποίησής τους. Ετσι, π.χ., προκειμένου να κάνεις SAVE πρέπει να πατήσεις το πλήκτρο SPACEBAR για να ανοίξεις το inventory και από εδώ να επιλέξεις DISK για να περάσεις στα Saves & Loads (το παιχνίδι διαθέτει 42 θέσεις σωσίματος). Αλλο αρνητικό στοιχείο θεωρώ το γεγονός ότι αν πατήσεις το πλήκτρο ESCAPE, που σε γυρνά στο αρχικό menu του παιχνιδιού, δεν έχεις δυνατότητα να ξαναγυρίσεις στη θέση που ήσουν, αλλά πρέπει να κάνεις είτε START NEW GAMES είτε LOAD GAME. Αρνητικό, επίσης, στοιχείο είναι το ότι δεν υπάρχει η δυνατότητα για ένα αναλυτικό examine των αντικειμένων που ήδη κουβαλάς, ενώ κάτι τέτοιο επιτρέπεται προτού τα πάρεις στο inventory σου, μέσω του πλήκτρου X. Τέλος, αρνητικό είναι και το γεγονός ότι δεν υπάρχει κάποιο ειδικό πλήκτρο για να προσπερνάς τους διάφορους διαλόγους ή animations σε περίπτωση που τα έχεις ξαναδεί.



Σ' αυτό ακριβώς το σημείο πρέπει να στοχεύεις για να πετυχαίνεις το 20 κάθε φορά που ρίχνεις τα darts.

Οι λειτουργίες του παιχνιδιού γίνονται αποκλειστικά μέσω του πληκτρολογίου. Τα βασικά πλήκτρα είναι τα 4 arrow keys για την κίνησή σου, μαζί με τα CTRL για δράση (action), το ALT για χρήση ενός αντικειμένου, το X για να εξετάζεις κάτι στον περιβάλλοντα χώρο, το SPACEBAR για να ανοίγεις ή να κλείνεις το ειδικό inventory, το SHIFT για να τρέχεις, αν το κρατάς πατημένο, το CAPS LOCK για να σπριντάρεις ενώ τρέχεις, το TAB για να κοιτάς τριγύρω μέσα από τα μάτια του Simon και όχι τα δικά σου, το Z για να σέρνεσαι και, τέλος, το C για να εμφανίζεις κυκλικά τα αντικείμενα που έχεις στο ειδικό παράθυρο. Σημειώνεται ότι μέσα από το inventory ρυθμίζεις και τις διάφορες επιλογές που αφορούν την ποιότητα των γραφικών, την εμφάνιση των υποτίτλων κ.λπ.

Οταν βρίσκεσαι κοντά σ' ένα αντικείμενο



Πρέπει να του κλέψεις το βιβλίο που έχει στην πλάτη του, για να μάθεις ποια είναι η σωστή πεταλούδα, αλλά και πόσο πραγματικά αξίζει.

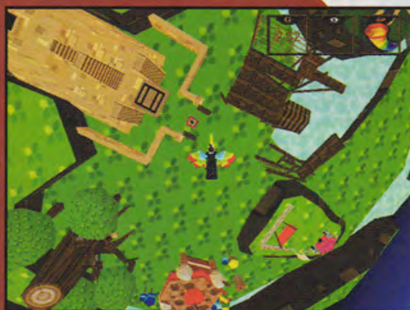
του περιβάλλοντος χώρου με το οποίο μπορείς να έχεις κάποια δράση, τότε ένα εικονίδιό του εμφανίζεται στο μεσαίο από τα τρία παράθυρα που υπάρχουν στην επάνω δεξιά γωνία της οθόνης. Δώσε προσοχή σε αυτό το σημείο γιατί είναι πολύ βασικό. Μην καταναλώνεις ενέργεια σε αντικείμενα πάνω στην οθόνη που δεν εμφανίζονται στο ειδι-

ΠΟΥ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΒΡΕΙΤΕ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Δεν γνωρίζω πότε θα έρθει το παιχνίδι στη χώρα μας. Οσοι, όμως, θέλουν να το δουν εδώ και τώρα, είτε έχουν οι ίδιοι πρόσβαση στο Internet είτε μέσω κάποιου φίλου τους που έχει πρόσβαση, μπορούν να πάνε στη διεύθυνση: http://www.adventuresoft.com/acatalog/Simon_the_Sorcerer_games.html και έχοντας μία VISA να το αγοράσουν, όπως έκανα κι εγώ. Αν ισχύει ακόμη η προσφορά, αγοράστε με επιπλέον 5 λίρες και το Feeble Files. Θα με θυμηθείτε. Πρόκειται για ένα επίσης εκπληκτικό παιχνίδι.

ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΚΟΚΚΙΝΟ ΔΡΑΚΟΥΛΙΝΙ





Πετώντας με το μοναδικό Rainbird. Μ' αυτό θα πας στους βάλτους, αλλά στο ηφαίστειο δεν μπορείς να πλησιάσεις όσο πετά το μεγάλο κόκκινο δρακουλίνι!



Ο μόνος τρόπος για να αποφύγεις το κόκκινο δρακουλίνι είναι να ρίξεις λίγο αναισθητικό στο φαΐ του!!!



Σκάβοντας για να βρεις το μεγάλο θησαυρό, αφού, φυσικά, πρώτα τον εντοπίσεις.

κό αυτό παράθυρο, γιατί πολύ απλά δεν υπάρχει καμία λειτουργία με αυτά, όσο και αν προδιαθέτει ενδεχομένως περί του αντιθέτου η γραφική αναπαράστασή τους.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Από τα πιο δυνατά συστατικά στοιχεία του Simon the Sorcerer 3D είναι η τρομερή ατμόσφαιρα που δημιουργεί. Η ατμόσφαιρα αυτή στηρίζεται στο ανεπανάληπτο χιούμορ που διατρέχει το παιχνίδι από άκρη σε άκρη και οι εξαιρετικές από κάθε πλευρά ομιλίες των χαρακτήρων. Ειδικά, όμως, το χιούμορ του παιχνιδιού είναι μοναδικό. Οι δημιουργοί του δείχνουν από την αρχή τις διαθέσεις τους, σατιρίζοντας το ένα παιχνίδι μετά το άλλο, τη μία κατάσταση μετά την άλλη. Οι αυτοσαρκαστικοί διάλογοι είναι συνεχείς, ενώ οι περισσότεροι γρίφοι του παιχνιδιού βασίζονται σε ιδιόμορφες "χιουμοριστικές" καταστάσεις. Τίποτε δεν μένει ανέγγιχτο. Πολιτική και οικολογία, computer games, επιτραπέζια RPGs, γνωστοί ήρωες, παραμύθια, ακόμη και εσύ ο ίδιος, ο παίκτης-χρήστης, όλα σατιρίζονται ανηλεώς. Χαρακτηριστικά παραθέτω το εξής απόσπασμα από την παρουσίαση του παιχνιδιού, για να πάρεις μία μικρή εικόνα τού τι γίνεται σ' αυτό: "... With an estimated 3.000 hours of gameplay (30 hours if you open your eyes), and over 10.000 lines of dialogue, Simon 3D is a slobbering monster of a game which will drool on your keyboard, causing your 'N' key to get randomly stuck downnnnnnnn without warnnnnnnning ...."

Σύμφωνα με την εταιρεία, για να τελειώσει το παιχνίδι χρειάζεσαι 30-40 ώρες. Εγώ δεν το πιστεύω με τίποτα. Ξαναπαίζοντάς το εξ ολοκλήρου για δεύτερη φορά και αφού ήξερα τα πάντα απέξω και ανακατωτά, χρειάστηκα περίπου 2 μέρες για να το τελειώσω. Σημειώστε ότι σε δύο γρίφους κόλλησα για πάρα πολύ μεγάλο χρονικό διάστημα. Ο πρώτος αφορά στο ότι δεν μπορούσα να βρω πώς παίρνεις το metal detector. Χρειάστηκα πάνω από 1 1/2 μήνα για να βρω ότι, τελικά, το παίρνεις με το chakara σου, αν, φυσικά, σημαδέψεις σωστά. Στο δεύτερο σημείο που είχα κολλήσει είναι ότι δεν είχα βρει το CD του Feeble Files, με αποτέλεσμα να μην μπορώ να προχωρήσω καθόλου στην τέταρτη πράξη. Εχασα περισσότερους από 2 μήνες μέχρι να το βρω και να συνειδητοποιήσω σε τι χρησιμεύει. Ειδικά η τρίτη πράξη -το παιχνίδι περιέχει συνολικά έξι πράξεις/κεφάλαια- αποτελείται από ιδιαίτερα πολυσύνθετους γρίφους, ενώ στο τέλος του παιχνιδιού αντιμετώπισα τον πιο παρανοϊκά έξυπνο γρίφο που έχω συναντήσει σε computer game, αυτόν που πρέπει να ανοίξεις το CD ενός υπολογιστή για να τον χειριστείς...



Το Simon the Sorcerer 3D περιέχει περισσότερους από 50 χαρακτήρες, όλοι μοναδικοί από κάθε πλευρά. Φυσικά, ξεχωρίζουν ο οικολογικός τρομοκράτης Swampy, η ερωτική Melissa και ο ανεπανάληπτος Calypso, που σου λέει κατόπιν εορτής πόσο απλά γινόταν κάτι, αφού εσύ έχεις χάσει τη... ζωή σου γι' αυτό! PC

Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	ΓΡΙΦΟΙ
94	88	95	80	95	98

Ενα adventure που έρχεται να φέρει στην επιφάνεια έναν ξεχασμένο κόσμο, αυτόν των "παραδοσιακών" adventures. Εκπληκτικό χιούμορ, πανέξυπνοι, σε βαθμό παράνοιας, γρίφοι, μεγάλη σε έκταση και δύσκολη δράση, εξαιρετικοί χαρακτήρες και ένα μεστότατο σενάριο συνθέτουν το καλύτερο Simon της σειράς και ένα από τα καλύτερα adventure games που έχουν δει τα μάτια σας.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ: **UBI SOFT**

Game review


ADVENTURE


ACTION


RPG


SIMULATION


STRATEGY

GRANDIA II



ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ | PENTIUM 300, 64MB RAM, 8x CD-ROM, 3D ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΜΕ 16MB, ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ, DIRECTX 8.0, WINDOWS 98/ME/2000



ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΙ 2 CDs



Για όσους βαρέθηκαν τα AD&D...

του Χάρη Κλάδη rex@compupress.gr

Το Grandia 2 είναι ένα "εξPCιασμένο" console RPG. Ο προκάτοχός του, το Grandia, ήταν η απάντηση του Sega Saturn στα Final Fantasy. Ως παιχνίδι ήταν πολύ αξιόλογο, αλλά δυστυχώς η κονσόλα "πάτωσε", με αποτέλεσμα να γίνει ελάχιστα γνωστό. Το Grandia 2 ξεκίνησε, επίσης, ως παιχνίδι κονσόλας της Sega, αφού πρωτοεμφανίστηκε στο Dreamcast, αλλά γρήγορα η Ubi Soft και η δημιουργός Game Arts αποφάσισαν να αδράξουν την ευκαιρία και να το μεταφέρουν τόσο σε PlayStation 2 όσο και σε PC.



Οποτε έχετε χρόνο, μπορείτε να σταματάτε για να ξεκουράζεστε ή να τρώτε! Ετσι "γεμίζετε" και "καύσιμα"...

Θετικά



- Πανέμορφα καρτουνίστικα γραφικά
- Εντυπωσιακές ειδικές κινήσεις
- Εμπλουτισμένο σύστημα μάχης και upgrades
- Πολύ καλή ηθοποιία στα φωνητικά

Αρνητικά



- Τεράααααστιοι διάλογοι
- Μέτρια μουσική
- Κονσολάδικο save system

Εμπνευσμένο τόσο από την ιαπωνική παράδοση όσο και από το χριστιανισμό, το Grandia 2 εμπεριέχει μυθολογικά τέρατα, εξορκισμούς και την αιώνια μάχη του καλού με το κακό.



Ενας από τους συχνούς καβγάδες του Ryudo με την προστατευόμενή του, Elena...

Ναι, πρόκειται για ένα RPG που δεν αρέσει στον Τσουρινάκη! Κλασικός γαρ, ο Ανδρέας προτιμά την κλασική dungeondragonίστικη θεματολογία και απ' ό,τι ξέρω δεν συμπαθεί ιδιαίτερα τη γιαπωνέζικη άποψη που βασίζεται στο ...τρελαμένο gameplay, στους anime χαρακτήρες και στα εναλλακτικά σενάρια. Ετσι, κατάφερα να αποκτήσω δικαίωμα στο Grandia 2 χωρίς πολλές δυσκολίες.

Η ιστορία του είναι κλασική. Ενας τυχοδιώκτης (Geohound), ονόματι Ryudo (βρείτε ομοιότητες με ονόματα άλλων ηρώων και κερδίστε), παρέα με το πιστό του pokemon-like γεράκι Skye, γυροφέρνει την επικράτεια σφάζοντας τέρατα κατόπιν αμοιβής. Εχοντας τη φήμη των αδίστακτων εκτελεστών, οι Geohounds γνωρίζουν την περιφρόνηση από τους κατοίκους, με αποτέλεσμα να έχουν αναπτύξει μια μάλλον αντικοινωνική συμπεριφορά. Ο Ryudo προσλαμβάνεται από έναν ιερέα για να προσέχει μια κοπέλα με ιδιαίτερα χαρίσματα. Κατά τη διάρκεια ιερής τελετής, το απόλυτο κακό απελευθερώνεται κι έτσι ο Ryudo βρίσκεται στη μέση μιας απέλπιδος αναζήτησης τρόπων για την αντιμετώπισή του.

Στην εξιστόρηση παίζουν σημαντικό ρόλο (όπως και σε κάθε άλλο γιαπωνέζικο RPG) οι πολύ μεγάλοι διάλογοι! Μοιραία η δράση του παιχνιδιού φαίνεται πολλές φορές να είναι μικρότερη σε διάρκεια απ' ό,τι τα ενδιάμεσα cut scenes με τους ατέλειωτους διαλόγους! Το κακό είναι πως δεν γίνεται skip ώστε να τους παρακάμψετε, αλλά είναι οι μόνοι συνδετικοί κρίκοι ανάμεσα στο βασικό και τα δευτερεύοντα quests!

ΚΟΡΙΤΣΟΜΗΧΑΝΗ

Είναι σχεδόν παράδοση τα γιαπωνέζικα RPGs να περιφέρονται σεναριακά γύρω από δακρύβρεχτες ιστορίες αθώων κοριτσόπουλων. Το Grandia 2 δεν ξεφεύγει από αυτήν την παράδοση. Ο Ryudo ξεκινά το παιχνίδι προσπαθώντας να διασώσει και αργότερα να προστατεύσει την Elena. Από την άλλη, κάνει φιλότιμες προσπάθειες να αντισταθεί με κάθε τρόπο στα θέλγητρα της Millenia, μίας καθ' όλα διαβολικής παρουσίας, με ιδιαίτερες δυνάμεις αλλά και πλούσια σωματικά χαρίσματα! Μάλιστα, στη δεύτερη συνάντησή τους, η Millenia τον παγιδεύει με ένα spell και ρίχνοντάς τον στο κρεβάτι, ετοιμάζεται να... ξέρετε τώρα, αλλά προς απογοή-

Ξέρετε ότι...

...τα γιαπωνέζικα RPGs ήταν πάντοτε πολύ αξιόλογα παιχνίδια; Στο δυτικό κόσμο, όμως, δεν γνώρισαν την επιτυχία που τους άξιζε, με αποτέλεσμα πολλά από αυτά να μην έχουν καν μεταφραστεί στα αγγλικά. Την κατάσταση άλλαξε μια σειρά-σταθμός: το Legend of Zelda!

Αν σας άρεσε...



...παίξτε οπωσδήποτε τα Final Fantasy και τα Metal Gear Solid. Είναι "διαμάντια"! Επίσης, δείτε DragonBall Z και άλλα γιαπωνέζικα cartoons με RPG θεματολογία (ναι, ακόμα και τα Pokemon, RPG θεωρούνται), για να μπείτε στο πνεύμα!



Επεξήγηση interface

Σύστημα μάχης

Το εξαίσιο σύστημα μάχης του Grandia 2 είναι turn based. Παρόλα αυτά, ο συγχρονισμός, τα combos και οι αντεπιθέσεις (counters) έχουν μεγάλη σημασία. Ως παίκτες, μπορείτε να αποφασίσετε αν θα πάτε για ένα δυνατό χτύπημα (combo), που προξενεί μεγάλη ζημιά στον εχθρό, ή για ένα κρίσιμο (critical), που βλάπτει λιγότερο αλλά καθυστερεί τις κινήσεις του αντιπάλου. Στο κάτω δεξί σημείο της οθόνης, υπάρχει μια μπάρα όπου απεικονίζονται όλοι οι μαχόμενοι, οι οποίοι διανύοντας και φτάνοντας σε συγκεκριμένα σημεία αυτής της μπάρας, μπορούν να ενεργοποιήσουν και να εκτελέσουν τις κινήσεις τους. Βάσει, λοιπόν, της μελέτης της λειτουργίας της μπάρας, της καλής κατανόησης των δυνατοτήτων κάθε χτυπήματος και του συγχρονισμού, μπορείτε να κάνετε τη διαφορά.

Εδώ βλέπετε όλα τα μέλη της ομάδας, καθώς και τις μπάρες με τα αποθέματα ενέργειας, μαγείας και ειδικής κίνησης.

Στο μπλε κομμάτι της μπάρας εκτέλεσης κινήσεων φαίνεται ο χρόνος που θα χρειαστεί για να επιλέξετε τη δράση...

...και στο ροζ ο χρόνος που χρειάζεται για να εκτελεστεί! Ο κατάλληλος συγχρονισμός θα σας δώσει το πλεονέκτημα!



Fan sites

- http://www.grandia2.de/
- http://www.rpgdreamer.com/grandia2/index.html
- http://grandia2.ubi.com/

τευση όλων, αστάθμητοι εξωτερικοί παράγοντες τη διακόπτουν πάνω στο καλύτερο! Λίγο αργότερα ο Ryudo ανακαλύπτει πως η Millenia είναι η νυχτερινή "προσωπικότητα" της αθώας Elena, η οποία προφανώς κατελήφθη από δαιμονικές δυνάμεις κατά τη διάρκεια της τελετής. Καθώς το παιχνίδι προχωρεί, εκτός από τα δευτερεύοντα quests, το βασικό σενάριό του εμπλουτίζεται με περισσότερο μυστήριο (όπως η αποκάλυψη της Millenia), αλλά και την προσθήκη διάφορων χαρακτήρων στην ομάδα. Αναμφίβολα, οι χαρακτήρες του παιχνιδιού είναι άψογοι - ο σχεδιασμός απίστευτων ηρώων είναι ένα από τα ατού των Ιαπώνων. Φυσικά, από την παρέα δεν θα μπορούσαν να λείπουν τα ζωάκια. Τόσο ο Skye όσο και ένα σκιουράκι φτυστό ο Picachu κάνουν το παιχνίδι ακόμα πιο χαριτωμένο.

ΑΝ ΔΕΝ ΜΠΟΡΕΙΣ ΝΑ ΤΟ ΑΠΟΦΥΓΕΙΣ... ΣΚΟΤΩΣΕ ΤΟ!

Σαφώς το πιο θετικό και διασκεδαστικό σημείο του Grandia



ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ



2 είναι οι μάχες. Πότε μοναχούλης και πότε με παρέα (που βρίσκει στο δρόμο), ο Ryudo θα κληθεί να αντιμετωπίσει τέρατα μοναδικής σχεδιαστικής έμπνευσης (ένα άλλο σημείο όπου οι γιαπωνέζικες παραγωγές ξεχωρίζουν)! Βεβαίως, τίποτα δεν ξεφεύγει από την καρτουνίστικη υφή του παιχνιδιού, οπότε μην ξαφνιαστείτε όταν βρεθείτε αντιμέτωποι με τεράστια βατράχια, κροταλίες και μερικούς αστείους δαίμονες! Οι τελικοί κακοί είναι, πάντως, απίστευτοι. Οσον αφορά στο σύστημα μάχης, το οποίο είναι ο νευραλγικός παράγοντας κάθε γιαπωνέζικου RPG, τα πράγματα είναι ευχάριστα. Κατ' αρχάς, αν και ξεφεύγει από τα καθιερωμένα συστήματα των δυτικών action και μη RPGs, παραμένει εύκολο στο χειρισμό και κατανοητό. Οπως συνηθίζεται στα γιαπωνέζικα RPGs, στο ξεκίνημα κάθε συνάντησης με αντίπαλο, η οθόνη αλλάζει και μεταφέρεται σε προκαθορισμένο χώρο, στον οποίο οι χαρακτήρες πολεμούν με κινήσεις που διεξάγονται κατά σειρά (turn based). Οι μάχες, λοιπόν, δεν γίνονται σε πραγματικό χρόνο, αλλά μια μικρή προσθήκη στο σύστημα ελέγχου τούς δίνει μια δόση δράσης. Ρίξτε μια ματιά στο boxάκι "Σύστημα Μάχης" για να σας λυθεί κάθε απορία σχετικά με αυτό. Σπουδαία δουλειά έχει γίνει και στον τομέα αναβάθμισης των χαρακτήρων. Οι ήρωες ανεβάζουν επίπεδο και αποκτούν ειδικές δυνάμεις πολεμώντας και συλλέγοντας αντικείμενα. Αν και περιορισμένης ποικιλίας, τα αντικείμενα που μπορούν να βρεθούν, αποτελούν μαγικά επιθετικά όπλα και γιατρικά. Σημαντικό ρόλο παίζουν τα magic και skill coins που μαζεύετε κατά τη διαδρομή, τα οποία μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για να ανεβάσετε τις ικανότητες μαγείας και δυνατοτήτων αντίστοιχα κάθε χαρακτήρα. Το θετικό με την ύπαρξη των coins, σε αντίθεση με παιχνίδια όπως το Diablo, είναι πως δεν χρειάζεται να περιμένετε να ανεβείτε επίπεδο για να σας δοθεί η ευκαιρία να κάνετε upgrade. Βρίσκοντας αρκετά, ας πούμε, skill coins, μπορείτε να τα ξοδέψετε όλα μαζί όποτε νομίζετε ότι πρέπει, έχοντας ως αποτέλεσμα την υπέρ-ενίσχυση των υπαρχόντων δυνατοτήτων σας, αν δεν τα έχετε ξοδέψει για τη συνεχή απόκτηση νέων. Για να είστε σε θέση να εξαπολύσετε μαγικές επιθέσεις, πρέπει να έχετε δώσει στο χαρακτήρα σας ένα mana egg. Σε αυτό αποθηκεύονται κατά κάποιο τρόπο τα spells που διαθέτει ο κάτοχος χαρακτήρας, δίνοντάς του την ευκαιρία να τα χρησιμοποιήσει. Σημαντική είναι και η συμβολή των skill books, που επίσης μπορείτε να βρείτε along the way, τα οποία περιγράφουν ικανότητες και ανοίγοντάς τα κατά τη διάρκεια μιας μάχης, ο χαρακτήρας μπορεί να "μάθει" και να εξαπολύσει



Είναι φως φανάρι πως "κάτι" πήγε στραβά εδώ...



Για άλλη μια φορά, ο Ryudo καταφέρεται κατά της εκκλησίας... Go figure!



Η Millenia, εκτός από μπούστο, διαθέτει και αξιόλογες μαγικές δυνάμεις!



Τι έλεγα για τα κοριτσάκια; Ορίστε ο ήρωάς μας, αντιμέτωπος με έξι από δαύτα!

κάποια νέα επίθεση ή άλλη δράση. Τέλος, μαζεύοντας κανονικά νομίσματα, μπορείτε να αγοράζετε νέα όπλα και πανοπλίες από τα καταστήματα που συναντάτε στο δρόμο σας.

Η ΑΞΙΑ ΤΗΣ ΕΙΚΑΣΤΙΚΗΣ ΦΛΥΑΡΙΑΣ

Είστε φανατικός λάτρης του ρεαλισμού; Τα γραφικά του παιχνιδιού σίγουρα δεν σας εκφράζουν. Σας αρέσουν τα γιαπωνέζικα κινούμενα σχέδια, με τα φανταχτερά χρώματα και τις εξωπραγματικές φιγούρες; Θα νιώσετε σαν στο σπίτι σας. Οι γραφίστες του παιχνιδιού έχουν κατορθώσει να αποδώσουν μια σχεδόν απόλυτη anime υφή στα γραφικά τους. Οι ήρωες και οι λοιποί χαρακτήρες είναι σχεδιασμένοι εκπληκτικά. Οι στολές τους, οι κινήσεις τους μοιάζουν να έχουν βγει από τηλεοπτικό cartoon. Και πού να δείτε τις ειδικές κινήσεις στις μάχες και τις επιθετικές εξάρσεις των χαρακτήρων! Εντυπωσιακά φωτεινά εφέ, θαυμάσιες, σχεδόν χορευτικές κινήσεις... Το ίδιο, βέβαια, ισχύει και για τα περισσότερα 3D μοντέλα που εμφανίζονται στο παιχνίδι. Εντυπωσιακά σπίτια, φανταστικοί ναοί, πραγματικά όλα είναι τέλεια. Μοναδική παραφωνία στα γραφικά αποτελούν τα textures που εφαρμόζονται σε μεγάλες επιφάνειες (σε βράχους, βλάστηση κ.λπ.), τα οποία είναι χαμηλής ποιότητας και επαναλαμβανόμενα. Επίσης, παράπονα έχω από την εισαγωγή αλλά και από τα περισσότερα ενδιάμεσα βίντεο, καθώς η ανάλυσή τους είναι χαμηλή, αν και είναι καλοσχεδιασμένα και κατασκευασμένα με αρκετή φαντασία...

Οσον αφορά στον ήχο, τα πράγματα είναι διφορούμενα. Οι μελωδίες κινούνται σε διαφορετικό στυλ απ' ό,τι θα περιμένατε από κάποιο RPG. Δεν υπάρχουν επικές ενορχηστρώσεις με βαριά φωνητικά και κλασικά όργανα. Οι περισσότερες κινούνται σε



Αυτοί οι γύπες δεν είναι ιδιαίτερα δυνατοί, αλλά κάνουν πολύ γρήγορες επιθέσεις και εμφανίζονται πάντα σε ζευγάρια...



Στο πανδοχείο του πρώτου quest, όπου θα γνωρίσετε τα μέλη ενός... τσίρκου!



Δείτε τη χαρά ζωγραφισμένη στο πρόσωπο της Millenia, καθώς, όλο σκέρτσο και νάζι, δηλώνει στον Ryudo πως ήρθε να εκπληρώσει την υπόσχεσή της...



...Λίγες στιγμές αργότερα, ο Ryudo είναι ακινητοποιημένος (από ένα σατανικό spell) πάνω στο κρεβάτι του, ενώ η Millenia τον πλησιάζει με πολλές ορέξεις!

ένα χαρούμενο μοτίβο, το οποίο σταδιακά γίνεται κουραστικό. Η μουσική δεν αλλάζει στα σημεία κάθε πίστας, παρά μόνο όταν οι ήρωες εμπλέκονται σε κάποια μάχη (οπότε, ούτως ή άλλως, αλλάζει ολόκληρο το σκηνικό). Από εκεί και πέρα, μερικά μόνο μουσικά θέματα ξεχωρίζουν. Στα φωνητικά το Grandia 2 "λάμπει". Οι ηθοποιοί απέδωσαν πολύ καλά τα φωνητικά όλων των χαρακτήρων. Ακόμα και στις στιγμές έντασης, οι χαρακτήρες ακούγονται πολύ "ζωντανοί" σε σχέση με άλλα πολυδιαφημισμένα παιχνίδια (στο Diablo, για παράδειγμα, ακούς διάλογο και σε παίρνει ο ύπνος). Το κακό είναι πως δεν συνοδεύονται όλοι οι διάλογοι από φωνητικά και αυτό συμβαίνει μάλλον λόγω του τεράστιου αριθμού τους. Για να πω και το κουτσομπολιό μου, η φωνή του γερακιού Skye μού θυμίζει έντονα αυτήν του Judicator Aldaris από το Starcraft!



ΘΥΜΙΖΕΙ FINAL FANTASY VII

Αν και δεν κινείται στο ίδιο cyberpunk περιβάλλον, το παιχνίδι μιμείται σε μεγάλο βαθμό το καλύτερο, ίσως, όλων των Final Fantasy! Τόσο ο ήρωας (μοιάζει υπερβολικά στον Cloud, οι ιδιότητές τους είναι παρόμοιες και ταιριάζουν μέχρι και στη συμπεριφορά!) όσο και η εξέλιξη της ιστορίας μού έφεραν στο νου τις μαγευτικές στιγμές που πέρασα πριν από περίπου 4 χρόνια, με το άψογο παιχνίδι του PlayStation. Ξεκινώντας, ο Ryudo βρίσκεται να πολεμά τέρατα και να προσπαθεί να καταλάβει τι συμβαίνει γύρω του. Σχεδόν καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού οι σχεδιαστές φρόντισαν να επιδεικνύουν τον αλαζονικό χαρακτήρα του, καθώς δεν χάνει ευκαιρία να ειρωνευτεί τους άλλους και ειδικά την Elena, το κορίτσι που υποτίθεται ότι προστατεύει! Βεβαίως, μην ξεχνάμε ότι πρόκειται για γιαπωνέζικη ιστορία, οπότε είναι απλώς θέμα χρόνου η ανάπτυξη μιας ιδιαίτερης συμπάθειας μεταξύ τους, η οποία μοιραία θα μετεξελιχθεί σε ειδύλλιο! Κατά την προσφιλή συνήθεια των Ιαπώνων δίνεται μεγάλο βάρος στο θρησκευτικό περιεχόμενο. Εμπνευσμένο τόσο από την ιαπωνική παράδοση όσο και από το χριστιανισμό, το Grandia 2 εμπεριέχει μυθολογικά τέρατα, εξορκισμούς και την αιώνια μάχη του καλού με το κακό, κατά την οποία ο πρίγκιπας του σκότους προσπαθεί να βγει από τα βάθη της γης και να διεκδικήσει τον κόσμο από το θεό του φωτός. Σε όλο αυτό το συρφετό προσθέστε την παρουσία ενός άθεου πεσιμιστή αντί-ήρωα, όπως ο Ryudo, και έχετε μια απόλυτα ολοκληρωμένη εικόνα του παιχνιδιού! Αν δεν σας πειράζει το σύστημα save, το οποίο επιτρέπει να σώζετε μόνο σε συγκεκριμένα σημεία κάθε πίστας, το Grandia 2 είναι από τα πιο αξιόλογα παιχνίδια του είδους του. Ειδικά αν σας αρέσουν τα γιαπωνέζικα RPGs, θα το λατρέψετε.

PC

Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΣΕΝΑΡΙΟ	ΑΝΤΟΧΗ
84	91	72	88	80	78

Μην το χάσετε για κανένα λόγο!

ΕΤΑΙΡΕΙΑ: ACTIVISION

Game review


ADVENTURE


ACTION


RPG


SIMULATION


STRATEGY



SPIDER-MAN The movie



ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ | PENTIUM 500, 128MB RAM, 3D ΚΑΡΤΑ ΜΕ ΤΟΥΛΑΧΙΣΤΟΝ 32MB RAM ΚΑΙ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ HARDWARE T&L, DIRECTX 8.1


ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 2 CDs



του Χάρη Κλάδη rex@compupress.gr

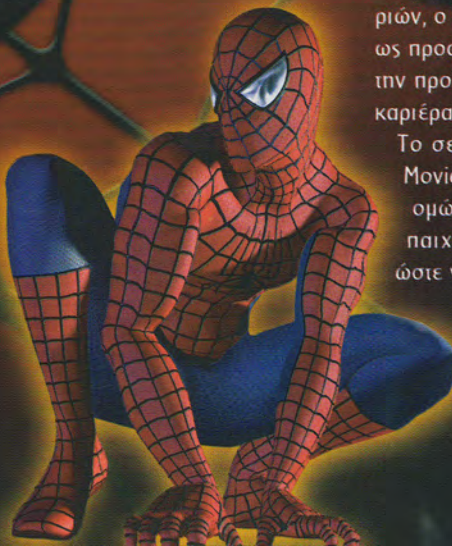
Τον Δεκέμβριο του 2001 εμφανίστηκε στην ελληνική αγορά ένα παιχνίδι που ξύπνησε μνήμες ανέμελου gaming της δεκαετίας του '90. Ενα από τα ελάχιστα παιχνίδια που μπορούν να αποκαλούνται arcades, το Spider-Man, κέρδισε τη συμπάθειά μας και μας πρόσφερε αρκετές ώρες διασκέδασης. Ετσι, μόλις ανακοινώθηκε η κυκλοφορία του Spider-Man: The Movie, στη Σύνταξη επικράτησε αναταραχή και ανυπομονησία...

Οταν 8 πόδια κρίνονται λίγα...



Για τους ελάχιστους από εσάς που δεν διαβάσατε το εντυπωσιακό 6σέλιδο review του Spider-Man, θα κάνω μια μικρή ιστορική αναδρομή στα κύρια γεγονότα που αφορούν στη δημιουργία του (το έχω ξαναπεί) σημαντικότερου και πιο παρεξηγημένου ήρωα των κόμιξ. Πρόκειται, λοιπόν, για την ιστορία ενός έφηβου "σπασίκλα", ο οποίος έτυχε της ευεργεσίας μιας μεταλλαγμένης αράχνης, που του μετέδωσε τις εκπληκτικές δυνάμεις της μ' ένα... δάγκωμα. Αφού ακολούθησε μια σειρά συγκυριών, ο νεαρός Πίτερ Πάρκερ ζει μια δεύτερη ζωή ως προστάτης των αδυνάτων, βάζοντας στην άκρη την προσωπική ζωή αλλά και την επαγγελματική καριέρα του.

Το σενάριο του παιχνιδιού Spider-Man: The Movie ακολουθεί σχεδόν κατά γράμμα αυτό της ομώνυμης ταινίας. Γράφω σχεδόν, διότι στο παιχνίδι έγιναν μερικές μικρές παραλλαγές ώστε να "χωρέσουν" στο σενάριό του περισσότεροι "κακοί" εκτός του Green Goblin. Οι Scorpion, Vulture, Shocker, Kraven the Hunter είναι μερικοί από τους κλασικούς αντιπάλους του συμπαθέστατου ήρωα, αν και, όπως συνέβαινε με το







Αντιμετωπίζοντας τους "μεταλλικούς" υπηρέτες του Shocker.



Δείτε πόσο εντυπωσιακή είναι η πόλη κάτω από το glider του Green Goblin!

Θετικά



- Εντυπωσιακά γραφικά
- Παράδειγμα του τι μπορούν να κάνουν οι σύγχρονες κάρτες γραφικών

Αρνητικά



- Υπερβολικές απαιτήσεις
- Εχει χαθεί η αίσθηση του arcade
- Ελλειψη χιούμορ
- Υπερβολικά ρεαλιστικό

Το Spider-Man: The Movie αποτελεί μια πολύ καλή μεταφορά της ταινίας, όμως, αποτυγχάνει να μεταφέρει την κωμική αίσθηση του ήρωα.

προηγούμενο παιχνίδι, λείπουν αρκετοί σημαντικοί (ας μην αρχίσω να αναφέρω, γιατί θα χαραμίσω αρκετό χώρο κατονομάζοντάς τους).

Ως παιχνίδι, το Spider-Man: The Movie κρατά τόσο το ύφος όσο και το gameplay του προηγούμενου. Ο ήρωάς μας, σ' ένα action μοτίβο, θα πρέπει να αντιμετωπίσει κάθε λογής κακοποιό, στο έδαφος ή στον αέρα, χρησιμοποιώντας τα... φυσικά σωματικά χαρίσματά του (δύναμη, ευκινησία) και, φυσικά, τον εκπληκτικό ιστό του. Για να δοθεί μεγαλύτερη έμφαση στις μάχες του παιχνιδιού, υπάρχουν κρυμμένα πάνω από 20 διαφορετικά hit combos με τη μορφή power ups, τα οποία θα επιτρέψουν στο δημοφιλή ήρωα να κάνει ιδιαίτερες επιθετικές κινήσεις και συνδυασμούς χτυπημάτων. Οπως και στο προηγούμενο παιχνίδι, το ατού είναι η χρησιμοποίηση του ιστού και οι "κρεμαστές" βόλτες ανάμεσα στα κτήρια της Νέας Υόρκης. Αυτή η διαδικασία έχει βελτιωθεί κατά πολύ, καθώς επιτρέπεται ο πλήρης έλεγχος της κατεύθυνσης του Spider-Man ενώ αυτός κρέμεται από κολόνα σε κολόνα, από σκεπή σε σκεπή. Ετσι, ο ιστός δεν είναι απλώς ένα μέσο μεταπήδησης από τη μία ταράτσα στην άλλη, αλλά κυριολεκτικά μπορεί να χρησιμοποιηθεί για ταχύτατες μεταβάσεις από το ένα σημείο της πόλης στο άλλο, με τη δυνατότητα στροφών, αλλαγών κατεύθυνσης κ.λπ. Φυσικά, βασική προϋπόθεση είναι να κατορθώσετε να συνηθίσετε το χειρισμό της διαδικασίας αυτής.

Επειδή το παιχνίδι τείνει να γίνεται χαοτικό σε πολλά σημεία, εξακολουθεί να υπάρχει η "πυξίδα" που ανά πάσα στιγμή σάς κατευθύνει. Φυσικά, η πυξίδα καταδεικνύει μόνο τη βασική αποστολή που έχετε σε κάθε πίστα και όχι τις ενδιάμεσες μικροαποστολές που μπορεί να συναντήσετε. Αυτές δεν είναι απαραίτητο να ολοκληρώνονται, αλλά μαζί με τα κρυφά σημεία και λοιπά μυστικά, ενισχύουν, κάπως, την αντοχή του παιχνιδιού στο χρόνο.

Το interface του παιχνιδιού έχει μείνει αναλλοίωτο και αρκετά απλό. Οι μπάρες της ενέργειας και του ιστού υπάρχουν για να ελέγχετε την κατάστασή σας, το ραντάρ και

Αν σας άρεσε...



...δείτε οπωσδήποτε την ταινία, αφού, βέβαια, ενημερωθείτε για το σενάριο και την εξέλιξη του κόμιξ. Αν δεν έχετε παίξει το πρώτο Spider-Man, πρέπει να το κάνετε χωρίς χρονοτριβή.

Ξέρετε ότι...

...η υλοποίηση του Spider-Man στη μεγάλη οθόνη, ως οντότητας, είναι η καλύτερη που έχουμε δει σε οποιονδήποτε σούπερ ήρωα (αν και η εξέλιξη της ταινίας δεν με ικανοποίησε); Αφήνει πίσω τους X-Men, τον Batman και τον Superman (καλά, για τον καραγκιόζη τον Blade, ούτε λόγος!). Αναμένουμε με αγωνία το The Hulk, που σκηνοθετεί ο μεγάλος Ang Lee!



Στις εναέριες αναμετρήσεις γίνεται, κυριολεκτικά, ο χαμός! Εντυπωσιακά γραφικά και εφέ!



Κυνήγι στον αέρα. Δεν ξέρω αν πρέπει να παίξω ή απλώς να θαυμάσω τα εκπληκτικά γραφικά του παιχνιδιού...



η "αραχνοαίσθηση" βρίσκονται για να σας βοηθούν στις εξαιρετικά σπάνιες περιπτώσεις που χάνεστε ή κινδυνεύετε.

Οσον αφορά στις αποστολές, αυτές θυμίζουν αρκετά τις αντίστοιχες του Spider-Man που παρουσιάστηκε στο τεύχος Δεκεμβρίου 2001, αν και σεναριακά ακολουθούν την εξέλιξη της ταινίας. Οι πρώτες αποστολές κρίνονται μάλλον εκπαιδευτικές, με εσάς να προσπαθείτε να συνηθίσετε το χειρισμό, τις βόλτες με τον ιστό και το σύστημα μάχης. Αργότερα, θα χρειαστεί να αναλάβετε πιο σημαντικά και δύσκολα καθήκοντα. Πολίτες που κινδυνεύουν, εναέριες μάχες, κακοί, είναι μερικά κλασικά παραδείγματα. Με την ολοκλήρωση κάθε αποστολής, αποκτάτε πρόσβαση στα media μενού, στα οποία μπορείτε να δείτε τις κινηματογραφικές σκηνές και αρκετά concept σχέδια από το παιχνίδι.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Το παιχνίδι ξεκινά με όμορφες κινηματογραφικές σκηνές, που ακολουθούν, φυσικά, τη ροή του σεναρίου της ταινίας. Ο πρώτος Spider-Man που θα δείτε, δεν φοράει στολή, αλλά ένα κόκκινο φούτερ, μπλε παντελόνι, κουκούλα, γάντια και κόκκινα αθλητικά παπούτσια. Σε αυτό το σημείο θέλω να σταθώ και να κριτικάρω την αμφίεση του ήρωα. Εντάξει η κουκούλα και το φούτερ, πάει καλά, αλλά σύμφωνα με όσα επί χρόνια έχω διαβάσει στα κόμιξ, ο Spider-Man δεν μπορεί να περπατήσει στους τοίχους με παπούτσια! Αυτό συνέβη και στην ταινία και ήταν ένα από τα σημεία που ενόχλησαν πολλούς fans. Αργότερα τα πράγματα, φυσικά, βελτιώνονται, καθώς ο ήρωας φοράει τη στολή του και εντυπωσιάζει! Αν δει κανείς τις απαιτήσεις του παιχνιδιού, με την πλήρη χρήση των νεότερων τεχνολογιών transform & lighting και την ανάγκη για 32MB κάρτα γραφικών (!!!), θα περιμένει να δει κάτι τουλάχιστον αξιόλογο. Οντως, τα γραφικά είναι το πιο εντυπωσιακό σημείο του παιχνιδιού. Εκπληκτικά εφέ, φωτισμοί, ομίχλη - στοιχεία που λίγα παιχνίδια στο παρελθόν κατόρθωσαν να αποδώσουν με τέτοια ποιότητα. Φυσικά, όπως καταλαβαίνετε, το παιχνίδι βασίζεται ιδιαίτερα στην κάρτα γραφικών και όχι στον επεξεργαστή. Μία GeForce2 MX400 κατόρθωσε να απεικονίσει χωρίς σπασίματα στην κίνηση ανάλυση 640x480 και με τις λεπτομέρειες στο ελάχιστο, έχοντας, όμως, αναμμένα όλα τα οπτικά εφέ. Οταν το έτρεξα σε σύστημα με GeForce 3, τα πράγματα βελτιώθηκαν κατακόρυφα! Τα γραφικά των κτηρίων, των σκηνικών και των χαρακτήρων είναι εντυπωσιακά. Μπορείτε να δείτε τις εικόνες, ειδικά αυτές που απεικονίζουν τις εναέριες μάχες με τον Green Goblin για να πειστείτε, αν και νομίζω πως απ' την πρώτη στιγμή θα εκστασιαστείτε με τα εντυπωσιακά μοντέλα του παιχνιδιού. Παρόλ' αυτά, τα γραφικά του παιχνιδιού με αφήνουν με μια πικρία - όχι λόγω της ποιότητάς τους, αλλά λόγω των απαιτήσεών τους. Πιστεύω πως αυτό το παιχνίδι δεν θα έπρεπε να το στερηθεί ένα μεγάλο μέρος παικτών, όπως γίνεται τελικά. Δεν είναι από τα action games που θα αφήσουν εποχή, αφού είναι μεν διασκεδαστικό, αλλά δεν παύει να είναι ένα arcade παιχνίδι.

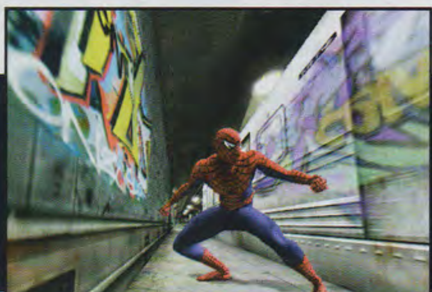


Οσον αφορά στο ηχητικό μέρος του παιχνιδιού, εκτός από τα ικανοποιητικά ειδικά εφέ και τις φωνές των χαρακτήρων (τις οποίες δανείζουν οι ηθοποιοί της ταινίας), η μουσική δεν καταφέρνει να αποσπάσει ιδιαίτερες δάφνες. Τα τέκνο περάσματα και οι μουντές ενορχηστρώσεις δεν αρκούν. Προτιμούσα το retro feeling που άφηνε η μουσική του πρώτου Spider-Man.


Ο άνθρωπος-σκορπιός είναι σαφώς πιο εντυπωσιακός απ' ό,τι στο πρώτο παιχνίδι!


Ο πιο γρήγορος τρόπος αποφυγής παγίδων είναι... το πέταγμα!


Οπως έχω πει και στο παρελθόν, όταν κρέμομαι ανάποδα, σκέφτομαι καλύτερα!


Και τώρα μερικές επιδείξεις ενόργανης γυμναστικής!



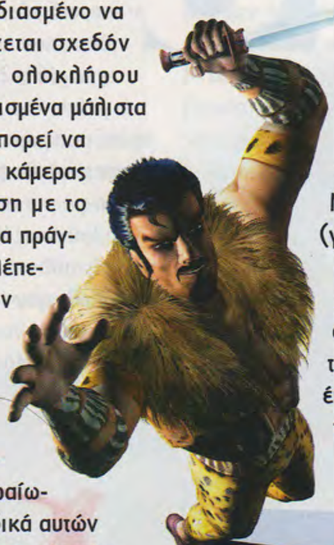
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα πράγματα έχουν μείνει, πάνω κάτω, τα ίδια με το προηγούμενο Spider-Man. Ο χειρισμός είναι σχεδόν απαράδεκτος όσον αφορά στο πληκτρολόγιο, καθώς χρειάζονται πολύ περισσότερα δάχτυλα από 10, για να μπορεί κανείς να πει πως θα παίξει με άνεση! Καθαρόαιμο παιχνίδι για κονσόλες (άλλωστε, κακά τα ψέματα, η έκδοση για PCs είναι μεταφορά από το Xbox), είναι σχεδιασμένο να παίζεται σχεδόν εξ ολοκλήρου με joypad ή joystick - εξοπλισμένα μάλιστα με έξτρα ελεγκτές για να μπορεί να γίνεται και η διαχείριση της κάμερας χωρίς πρόβλημα. Σε σχέση με το πρώτο Spider-Man, βέβαια, τα πράγματα δεν είναι τόσο καλά. Βλέπετε, εκείνο το παιχνίδι ήταν εξαιρετικά απλουστευμένο, ώστε να μην είναι απαραίτητος ο χειρισμός της κάμερας. Στην παρούσα φάση, όμως, η κάμερα παίζει σημαντικό ρόλο για τη διεκπεραίωση αρκετών αποστολών (ειδικά αυτών που διαδραματίζονται σε κλειστούς χώρους), με αποτέλεσμα το gameplay να γίνεται εκνευριστικό.

Οσον αφορά στο χειρισμό του ίδιου του ήρωα, αυτός παραμένει αξιόλογος, καθώς μπορεί να δώσει ένα "υπέρ-ηρωικό" feeling στο gameplay. Αν και σχετικά πολύπλοκος, το εκπαιδευτικό κομμάτι του παιχνιδιού αρκεί για να τον κατανοήσετε πλήρως.

ΤΕΛΙΚΑ, ΠΩΣ "ΚΡΕΜΕΤΑΙ";

Το Spider-Man: The Movie αφήνει ανάμικτα συναισθήματα. Από τη μια, αποτελεί μια πολύ καλή μεταφορά της ταινίας, από την άλλη, όμως, αποτυγχάνει να μεταφέρει (όπως και η ταινία) την κωμική αίσθηση του ήρωα. Δεν υπάρχουν οι διασκεδαστικές ατάκες του πρώτου Spider-Man, οι "βλαμμένοι" κακοί και τα καραγκιοζιλίκια τους, έχει χαθεί αυτό το "διασκεδαστικό χυμαριό", αν θα μπορούσα να το πω έτσι. Τα γραφικά είναι εκπληκτικά, αλλά ίσως είναι περισσότερο ρεαλιστικά απ' ό,τι θα ζητούσε κάποιος από ένα παιχνίδι βασισμένο σε ήρωα κόμιξ.



Το κακό είναι πως το παιχνίδι έχει τα ίδια ενοχλητικά σημεία με την ταινία. Αν και καταφέρνει να αποδώσει τέλεια, ως φιγούρα αλλά και ως οντότητα, τον ήρωα, τον περιορίζει σε ρόλο κομπάρσου, με δράση και αποστολές που έχουν να κάνουν με τις δακρύβρεχτες ιστορίες του θείου Μπεν, της θείας Μέι, του Χάρι (γιου του Green Goblin) και της Μαίρη Τζέιν. Τέλος, το πιο αρνητικό σημείο είναι οι απαιτήσεις του. Για να πετύχει ένα τέτοιο παιχνίδι, θα έπρεπε να έχει σαφώς μικρότερες απαιτήσεις! Στο κάτω κάτω, δεν μπορούν οι σχεδιαστές να επικαλεστούν ανάγκες των γραφικών - στο Dreamcast τα γραφικά είναι εξίσου καλά και χωρίς τεχνολογίες T&L και λοιπά φούμαρα! Ας το είχαν μεταφέρει καλύτερα από αυτό και όχι από το Xbox. Αυτό το παιχνίδι δεν χρειαζόταν τα γραφικά που θα βλέπαμε στο Doom 3 και το Unreal 2, αλλά πιο διασκεδαστικό gameplay.

PC

ΠΟΙΑ ΚΑΡΤΑ ΕΙΠΑΜΕ ΠΩΣ ΕΧΕΤΕ;

Το Spider-Man απαιτεί κάρτα γραφικών με hardware επιτάχυνση Transform & Lighting (εκτός των άλλων), κάτι που σημαίνει ότι οι κάτοχοι καρτών περασμένων γενεών δεν μπορούν να παίξουν. Ηδη έχω λάβει e-mails αναγνωστών που παραπονιούνται ότι το παιχνίδι δεν τρέχει στα συστήματά τους. Για να τελειώνουμε με αυτή την απαράδεκτη από μέρους των δημιουργών του παιχνιδιού ιστορία, ιδού η λίστα:

Το παιχνίδι δουλεύει κανονικά με τις κάρτες που διαθέτουν:

nVIDIA	ATI
GeForce 256	Radeon 256, LE
GeForce 2 GTS, Pro, Ultra, MX	Radeon LE
GeForce 3, Ti	Radeon 7000, 7200, 7500
GeForce 4 Ti, MX	Radeon 8500, LE

Από την άλλη, ξεχάστε το αν έχετε:

ATI
Rage
Rage II
Rage Fury Pro
Rage Fury Maxx

nVIDIA
Riva 128
TNT
TNT 2, Pro, Ultra
TNT M64

S3
Virge
Savage 3D
Savage 4
Savage 2000

Matrox
G100
G200
G400
G450
G550

3dfx
Voodoo
Voodoo 2
Voodoo 3 2000, 3000, 3500
Voodoo 4 4500
Voodoo 5 5500

Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΑΝΤΟΧΗ	ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ
81	95	83	82	76	64

Αξίζει να ασχοληθείτε μόνο αν έχετε joypad και, φυσικά, το απαιτούμενο hardware...


ADVENTURE

ACTION

RPG

SIMULATION

STRATEGY



ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ | PII 233, 64MB RAM, 3D ACCELARATOR ME 8MB VRAM, 4x CD-ROM, 590MB HARD DISK, ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ, DIRECTX 8.0



του Γιώργου Παλαιού palaios@value.gr

All ahead flunk!

Υπάρχουν ορισμένες στιγμές στη ζωή που χαίρεσαι ν' ανήκεις σε μεγάλες ομάδες, όπως οι PC gamers, κι αυτό γιατί όντας τόσο πολυπληθείς, οι εταιρείες δεν διστάζουν να καλύψουν ακόμη και τα πιο περίεργα είδη παιχνιδιού, όπως ένας εξομοιωτής υποβρύχιου...



Όταν πριν από λίγα χρόνια είχε πέσει στα χέρια μου το 688(i) Hunter Killer και το είχα παίξει από περιέργεια, δεν είχα φανταστεί πόσο εθιστικό μπορούσε να γίνει, ειδικά αν αναλογιστώ ότι δεν είμαι ο τύπος που έχει την υπομονή να διαβάσει εγχειρίδιο 200 σελίδων για να μπορέσει να μείνει στο παιχνίδι για 10 λεπτά. Αυτό, όμως, που μου είχε τραβήξει τότε την προσοχή ήταν η αληθοφάνεια του τίτλου και η ρεαλιστικότητα με την οποία προσέγγιζε το χειρισμό ενός υποβρύχιου. Μπορεί να έβλεπες μόνο 4-5 στατικές οθόνες με ρυθμίσεις, παρ' όλα αυτά ένιωθες πως βρίσκεσαι μέσα σε υποβρύχιο!

Μόλις, λοιπόν, ανακοινώθηκε από την ΕΑ ότι θα κυκλοφορούσε το Sub Command (sequel κατά κάποιον τρόπο του Hunter Killer), ρίγη συγκίνησης δεν άργησαν να διαπεράσουν όλους εμάς τους φανατικούς των υποβρύχιων. Μόνο που αυτή τη φορά τα πράγματα είναι ακόμη καλύτερα, αφού το νέο παιχνίδι πραγματεύεται το χειρισμό 4 υποβρύχιων: του κλασικού αλλά ανανεωμένου 688(i), του τεχνολογικού επιτεύγματος Sea-



Ο πύραυλος ταξιδεύει κατευθείαν προς το στόχο...
...και, φυσικά, τον πετυχαίνει!

Θετικά

- Απολύτως ρεαλιστικό
- Μεγάλη ποικιλία αποστολών
- Χαμηλές απαιτήσεις

Αρνητικά

- Δεν έχει έντυπο manual, αλλά ένα pdf 230 σελίδων που πρέπει να εκτυπωθεί από εμάς
- Αρκετά δύσκολη εκμάθηση
- Απευθύνεται σε πολύ ειδικό κοινό

Το παιχνίδι μοιάζει μ' ένα είδος κρυφτού, το οποίο κάνουν και στην πραγματικότητα τα υποβρύχια, όπου πρέπει να αιφνιδιάσετε τον αντίπαλο προτού το κάνει αυτός σε εσάς.

wolf και των δύο εκδόσεων του αρκετά παλιού πια ρωσικού Akula!

Φυσικά, το παιχνίδι εξομοιώνει άριστα το καθένα από αυτά τα υποβρύχια, παρουσιάζοντας διαφορετικούς τρόπους ελέγχου και σεβόμενο πλήρως τις ιδιοτροπίες του καθενός. Αλλά μια και ο γενικός τρόπος λειτουργίας τους είναι ο ίδιος, απ' τη στιγμή που θα μάθετε το ένα, μπορείτε άνετα να χειριστείτε και το άλλο.

ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ

Ο πρόγονος του Sub Command, 688(i) (όπως ήδη καταλάβατε, θα αναφερόμαστε συχνά σ' αυτό, αφού αποτελεί το μέτρο σύγκρισης), εστίαζε την campaign του σε πιο ειρηνικές αποστολές, ενώ στο Sub Command η μάχη περιστρέφεται γύρω από το κλασικό μοτίβο των Αμερικανών: τη μάχη των δύο υπερδυνάμεων(;), Αμερικής και Ρωσίας. Ετσι, ανάλογα με το υποβρύχιο που θα διαλέξετε, παίρνετε το μέρος της ανάλογης χώρας και εμπλέκεστε σε διάφορες καταστάσεις, όπως βομβαρδισμός χερσαίων στόχων (ναι, γίνεται κι αυτό από ένα υποβρύχιο), καταστροφή εχθρικών πλοίων, διάσωση καταδρομών κι άλλες, η δυσκολία των οποίων κυμαίνεται κατά περίπτωση. Συνολικά, η campaign αποτελείται από 14 αποστολές για την Αμερική και 14 για τη Ρωσία, ενώ υπάρχουν και 23 single missions με μεγάλη ποικιλία σε objectives.

Αυτό που κάνει πολύ καλή εντύπωση είναι ότι οι Sonalysts έλαβαν υπόψη όλα τα σχόλια των παικτών του Hunter Killer, με αποτέλεσμα το Sub Command να παρουσιάζεται σε πολλά σημεία βελτιωμένο. Ετσι, το μεγάλο παράπονο των παικτών, ότι στο Hunter Killer οι αποστολές ήταν πολύ scripted, εισακούστηκε, κι εδώ υπάρχουν στοιχεία, τα οποία δεν είναι προγραμματισμένα ότι θα συμβούν...

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Οπως ήδη έχει αναφερθεί, το παιχνίδι δεν περιλαμβάνει πλούσια τρισδιάστατα γραφικά και φοβερά visual effects, αλλά όλη η δουλειά γίνεται μέσα από 5-6 οθόνες. Ομως, μην ξεχνάτε ότι κύριος στόχος του είναι η όσο το δυνατόν πιο ακριβής εξομοίωση της λειτουργίας ενός υποβρύχιου και άρα καλώς έγινε έτσι. Αλλωστε και μέσα στο υποβρύχιο δεν βλέπεις τίποτα παρά μόνο το ραντάρ και τα λοιπά κουμπιά ελέγχου! Βέβαια, η Sonalysts περιέλαβε στο παιχνίδι κι ένα παράθυρο 3D view, το οποίο σας δείχνει το υποβρύχιό σας μέσα στο νερό και τις τορπίλες να ταξιδεύουν, αλλά αυτό λειτουργεί μάλλον ως... γαρνιτούρα για τους πολύ απαιτητικούς. Ούτως ή άλλως, το παιχνίδι δεν μπορεί να παιχθεί μέσα από αυτό το παράθυρο, οπότε θα σας χρησιμεύσει μόνο για να σπάει τη μονοτονία.

Φυσικά, το λιτό γραφικό περιβάλλον έχει και το θετικό αντίκτυπό του στις απαιτήσεις,

Αν σας άρεσε...

...πρέπει να παίξετε οπωσδήποτε το 688(i) Hunter Killer. Λίγο παλιό, αλλά στέκεται μια χαρά!



Ωχ! Μάλλον την έχω άσχημα. Μια τορπίλη σε απόσταση αναπνοής από το υποβρύχιό μου!

Το υποβρύχιό μου σε ένα μεγαλοπρεπές πλάνο από το 3D view.

Ξέρετε ότι...

...ακόμη κι ένα ψαροκάικο μπορεί να εντοπίσει ένα υποβρύχιο και να μεταδώσει το στίγμα του;





Οι τεχνολογικές διαφορές των υποβρυχίων μέσα από τα περισκόπιά τους (κατά σειρά Seawolf, 688(I), Akula).

οι οποίες με βάση τα σημερινά δεδομένα είναι αρκετά χαμηλές. Ενας παλιός Celeron (π.χ. 450), 64MB RAM και μία TNT2 κάρτα γραφικών είναι υπεραρκετά για να απολαύσετε το παιχνίδι στο μέγιστο.

Στον τομέα του ήχου δεν έχουμε να πούμε και πολλά, αφού μέσα σ' ένα υποβρύχιο δεν υπάρχουν σπουδαίοι ήχοι για να ακουστούν. Οι φωνές των αντρών στις διαταγές που τους δίνετε είναι πολύ πετυχημένες και βοηθούν στη δημιουργία της κατάλληλης ατμόσφαιρας, ενώ από ηχητικά εφέ ακούτε τον ήχο που κάνουν τα καλώδια όταν ξετυλίγονται, το εκνευριστικό "μπιπ" που ακούγεται όταν σας κάνουν active ping, το βουητό της μηχανής και διάφορους άλλους τέτοιους ήχους, οι οποίοι, όμως, είναι απολύτως λειτουργικοί και γι' αυτό θα χαμηλώσετε γρήγορα τη μουσική του background, ώστε να μη χάνετε κάποιους.



Fan sites

- http://subcommand.ea.com/
- http://www.sonalysts.com/

GAMEPLAY

Σε αντίθεση μ' αυτό που ίσως φαντάζεστε, το παιχνίδι δεν έχει γρήγορη και ξέφρενη δράση. Μοιάζει πιο πολύ μ' ένα είδος κρυφτού, το οποίο κάνουν και στην πραγματικότητα τα υποβρύχια. Προσπαθείτε να καταλάβετε τι ακριβώς βρίσκετε εκεί πέρα (πολύ από X-Files δεν ακούγεται αυτό;) χωρίς να σας αντιληφθούν. Μοιάζει λίγο με παιχνίδι μυστηρίου, όπου πρέπει να αιφνιδιάσετε τον αντίπαλο προτού το κάνει αυτός σε εσάς. Μην ξεχνάτε, άλλωστε, ότι τα υποβρύχια δεν "βλέπουν", αλλά όλη η αναγνώριση γίνεται μέσω των ηχητικών κυμάτων που ταξιδεύουν στο νερό. Γι' αυτόν ακριβώς το λόγο πρέπει να κινείστε όσο πιο συνετά γίνεται, ώστε να μη σας αντιληφθούν οι αντίπαλοι, ενώ παράλληλα πρέπει, με τα κατάλληλα εργαλεία, να αναλύσετε τα σήματα που παίρνετε ώστε να μπορέσετε να εξακριβώσετε με σαφήνεια ποιον έχετε απέναντί σας, τι ακριβώς είναι, με τι ταχύτητα πλέει, προς ποια κατεύθυνση κ.λπ. Ισως να ακούγεται απίστευτα βαρετό, ειδικά αν αναλογιστείτε ότι όλο το παιχνίδι παίζεται μέσα από στατικά μενού, αλλά δεν είναι έτσι. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού νιώθετε πως είστε οι διοικητές του υποβρύχιου και αν μάλιστα ακουστεί από το crew η φράση "Torpedo in



Η κεντρική οθόνη ελέγχου του 688(I). Από εδώ μπορούμε να ελέγξουμε την ταχύτητα, το βάθος, την κατεύθυνση του υποβρυχίου, καθώς και μια σειρά από άλλες παραμέτρους.



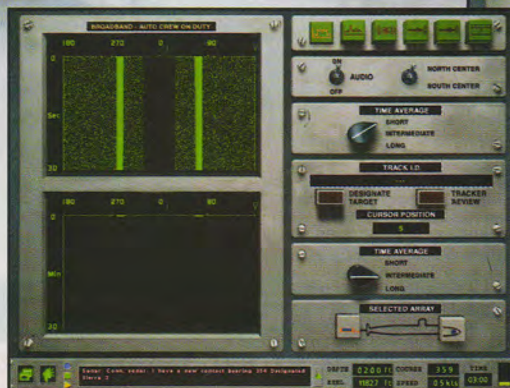
Ο χάρτης του παιχνιδιού. Εμφανίζονται μόνο τα σκάφη που έχουμε αναγνωρίσει μέσω των μηχανημάτων μας.



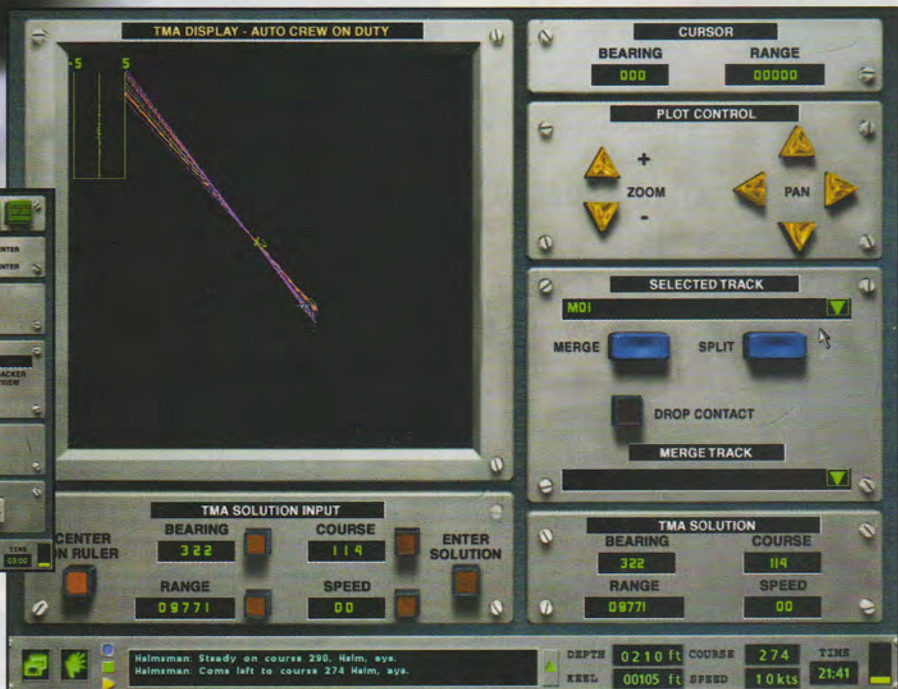
Το radar. Οι μικρές κουκκίδες που δείχνει μπορεί να είναι από πλοία έως μικρά νησάκια...

SUB COMMAND

AKULA SEAWOLF 688(I)



Sonar. Τα "αυτιά" του υποβρύχιού μας. Κάθε ήχος που ταξιδεύει στη θάλασσα, αναλύεται εδώ.



Το target motion analysis προσπαθεί να προβλέψει τη μελλοντική θέση του εχθρικού σκάφους, ώστε να στοχεύσουμε σωστά.

the water heading..." προς την κατεύθυνση του υποβρύχιού σας, τότε θα πεταχτείτε από την καρέκλα έντρομοι και η ψυχή σας θα πάει στο ...βυθό (μαζί με το υποβρύχιο ίσως, αν δεν αντιδράσετε έγκαιρα)!

Τέλος, να μην ξεχάσουμε να αναφέρουμε ότι ακόμα κι αν βαρεθείτε ή τελειώσετε τις υπάρχουσες αποστολές, χάρη στον ενσωματωμένο mission editor μπορείτε να δημιουργήσετε δικές σας, πλήρως προσαρμοσμένες στα μέτρα σας. Ηδη στο Internet κυκλοφορούν αρκετές φτιαγμένες από άλλους παίκτες, οι οποίες υπόσχονται να αυξήσουν κι άλλο την αντοχή του τίτλου. Φυσικά, υπάρχει και multiplayer, στο οποίο μπορείτε να διαλέξετε οποιοδήποτε από τα 4 υποβρύχια και σε συνεργασία με άλλους παίκτες, να αποδεκατίσετε τις αντίπαλες ομάδες!

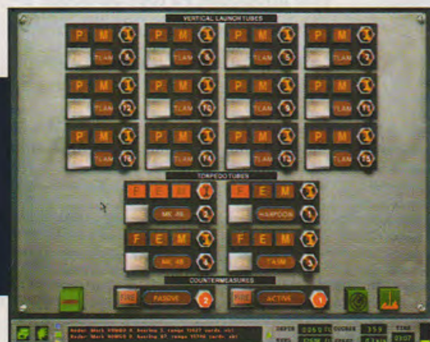
MAYDAY, MAYDAY!

Το παιχνίδι είναι πολύ δύσκολο αρχικά, κάτι, όμως, που είναι λογικό αν αναλογιστεί κανείς τη μεγάλη λεπτομέρειά του και το ρεαλισμό που έχει, δεν παύει, όμως, να απογοητεύει τον αρχάριο παίκτη μόλις δει μπροστά του την πληθώρα των κουμπιών που πρέπει να μάθει να χειρίζεται. Το πρόβλημα αυτό είχε λυθεί στο Hunter Killer μ' ένα manual που υπερέβαινε τις 200 σελίδες και εξηγούσε πλήκτρο προς πλήκτρο τον ακριβή τρόπο λειτουργίας ενός υποβρυχίου! Με αυτό το manual, αν δεν μάθαινες να χειρίζεσαι ένα αληθινό υποβρύχιο, ήξερες τουλάχιστον τον ακριβή τρόπο λειτουργίας του και στην πραγματικότητα! Στο Sub Command, όμως, τέτοιο manual στο κουτί δεν υπάρχει, θα βρείτε μόνο ένα εντελώς εισαγωγικό λίγων σελίδων. Το κυρίως manual των 230 σελίδων θα το βρείτε σε pdf μέσα στο CD-ROM του παιχνιδιού, κάτι που είναι εντελώς απαράδεκτο για εξομοιωτή που απαιτεί παράλληλο παίξιμο και ανάγνωση του εγχειριδίου. Νομίζω ότι πιο καλό θα ήταν να πωλείται ο τίτλος €6 ακριβότερα και να περιλαμβάνει το εγχειρίδιο παρά να αφήνει τους παίκτες απληροφόρητους.

Βέβαια, στο παιχνίδι περιλαμβάνονται και τρεις tutorial missions, οι οποίες, όμως, δεν είναι αρκετές ώστε να υποκαταστήσουν το ιδιαίτερο αναλυτικό manual, κι από αυτό το γεγονός το παιχνίδι χάνει αρκετές μονάδες στην τελική βαθμολογία.

Οπως και νά 'χει, όμως, το Sub Command αυτή τη στιγμή είναι ο καλύτερος εξομοιωτής υποβρύχιου και άξιος διάδοχος του Hunter Killer. Αν ανήκετε στο ειδικό κοινό στο οποίο απευθύνεται το παιχνίδι (φίλους της εξομοίωσης και των υποβρυχίων), παίξτε το οπωσδήποτε κι ας χάνει πολύ από την έλλειψη του manual.

PC



Ο πίνακας χειρισμού των τορπίλων μας. Υστερα από κάθε εκτόξευση ο τορπιλοσωλήνας χρειάζεται πολλή ώρα για να ξαναγεμίσει.

Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΑΝΤΟΧΗ
91	80	82	95	90

Ο απόλυτος εξομοιωτής υποβρύχιου! Αν είχε και manual...


ADVENTURE


ACTION


RPG


SIMULATION


STRATEGY

ballistics


ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ PENTIUM III 600MHz, 128MB RAM, 3D ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ (DIRECT 3D ΣΥΜΒΑΤΟΤΗΤΑ ΜΕ T&L ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ), ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ ΣΥΜΒΑΤΗ ΜΕ DIRECT SOUND, WINDOWS 98/2000


ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 1 CD



του Νίκου "speeder" Καραδήμα psyman79@hotmail.com

Μετά τα New York Race και Mega Race3, άλλο ένα φουτουριστικό racing κάνει την εμφάνισή του στα ράφια των καταστημάτων, έτοιμο να ταράξει τα νερά της κατηγορίας του έτσι όπως δεν το έχει κάνει κανένας άλλος τίτλος από την εποχή του Star Wars Racing και με τη φιλοδοξία να κλέψει "κυριολεκτικά" τις καρδιές των απανταχού gamers. Κατά πόσο κάτι τέτοιο είναι εφικτό ή όχι, θα το δούμε στη συνέχεια.

Warning! Warning! Το "PC Master" προειδοποιεί: Οσοι παίκτες πάσχουν από καρδιακά νοσήματα ή έχουν επιληπτικές τάσεις, να σταματήσουν εδώ την ανάγνωση του παρόντος άρθρου, μια και η ταχύτητα του Ballistics είναι κάτι παραπάνω από επικίνδυνη για την υγεία τους. Οσοι, ωστόσο, νομίζουν ότι κάνουμε κάποιου είδους πλάκα και θέλουν να δουν από κοντά τι εστί Ballistics, το "PC Master" δηλώνει ότι δεν φέρει καμία ευθύνη για τις όποιες συνέπειες θα έχει αυτή η ενέργειά τους. Η μόνη συμβουλή που μπορούμε να τους δώσουμε είναι να έχουν κοντά όποια χάπια χρησιμοποιούν, μια και σίγουρα θα τα χρειαστούν.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Βρισκόμαστε στο 2090 μ.Χ. Το ανθρώπινο γένος έχει φτάσει σ' ένα υψηλό βιοτικό επίπεδο, με τις ασθένειες να έχουν εξαλειφθεί πλήρως και τους πολέμους να έχουν σταματήσει, ενώ όλοι οι άνθρωποι απολαμβάνουν μια άνετη ζωή. Ετσι, για να διώξουν τη ρουτίνα και τη μονοτονία από την ήσυχη

Ο διάδοχος του Wipeout;


Περνώντας πάνω από τις κίτρινες πλατφόρμες, αναπληρώνετε το booster σας

Θετικά



- Υπέροχα γραφικά
- Απίστευτες ταχύτητες
- Προκλητικό gameplay
- Αψογα ηχητικά εφέ
- Απολαυστικό playability

Αρνητικά



- Ελλειψη replay
- Λίγες πίστες
- Ελλειψη πρωτότυπων ιδεών
- Το πρόβλημα με τις ρυθμίσεις απεικόνισης

Τι άλλο να πω για το Ballistics; Μέσα από το σκληρό ανταγωνισμό καταφέρνει όχι μόνο να διακριθεί, αλλά και να διεκδικήσει το στέμμα στην κατηγορία του.

ζωή τους επιδόθηκαν στη διοργάνωση extreme αθλημάτων, με σημαντικότερο όλων το Ballistics, ένα είδος μελλοντικής F1. Οπως καταλαβαίνετε, αναλαμβάνετε το ρόλο ενός εκ των πιλότων του Ballistics, με απώτερο σκοπό να ανεβείτε στο υψηλότερο βάθρο του πρωταθλήματος κερδίζοντας χρήμα και δόξα (και ζουμερές γκόμενες;).

WITH THE SPEED OF LIGHT

Χρησιμοποιώντας την Diesel Engine, κάθε στιγμή μπροστά από τα μάτια σας θα περνάνε από 20.000 έως 110.000 πολύγωνα (από τα 12.640.330 συνολικά που χρησιμοποιούνται), "ντυμένα" με κάποια από τα 1.690 συνολικά textures που έχουν σχεδιαστεί για τις ανάγκες του παιχνιδιού και με fully animated περιβάλλοντα πλαισιωμένα από ρεαλιστικότατα light effects, προσφέροντάς σας έτσι ένα απαράμιλλο οπτικό αποτέλεσμα. Effects, όπως masked chrome, real time lights, reflections, morphing animations, bump mapping, sparks, explosions, rain, snow and fog, προσπαθούν απεγνωσμένα να σας τραβήξουν την προσοχή, καθώς θα περνάτε από μπροστά τους με περισσότερα από 500χλμ./ώρα κατά μέσο όρο. Ω ναι, φίλοι μου. Το Ballistics, όπως προανέφερα, είναι κάτι παραπάνω από ταχύτατο. Καταφέρνει να ξεπεράσει όλα τα όρια που μέχρι τώρα περιόριζαν τη βιομηχανία και, κάνοντας πλήρη χρήση όλων των δυνατοτήτων των σύγχρονων 3D accelerated καρτών, μας δίνει τα αποτελέσματα που περιμέναμε εδώ και δύο χρόνια από την T&L τεχνολογία: εντυπωσιακές ταχύτητες και ανυπέρβλητη ποιότητα. Μπορεί να φαίνονται υπερβολικά όλα αυτά, αλλά κάπως έτσι θα νιώθατε και εσείς αν ήσαστε σ' ένα αεροσκάφος που κινιόταν με 1.200χλμ./ώρα, ταχύτητα που δεν απέχει πολύ από την πραγματικότητα του Ballistics. Σίγουρα αν δεν δείτε το παιχνίδι από κοντά, θα είναι πολύ δύσκολο να πειστείτε με όσα διαβάζετε, μια και από τη μία ο γραπτός λόγος αδυνατεί να περιγράψει τις ασύλληπτες ταχύτητες του παιχνιδιού, από την άλλη, οι εικόνες που κοσμούν το άρθρο, όσο καλές κι αν είναι, δεν μπορούν να σας δείξουν τίποτα παραπάνω από την ποιότητα των γραφικών.

WITH THE SPEED OF SOUND

Περνώντας στον ήχο του παιχνιδιού, και εδώ τα αποτελέσματα είναι ικανοποιητικότατα. Τα σωστής θεματολογίας μουσικά κομμάτια, μαζί με τις άκρως ατμοσφαιρικές ομιλίες, έρχονται σε δεύτερη μοίρα μπροστά στο ρίγος που θα νιώσετε από το εφέ τη στιγμή που το κοντέρ θα πιάνει τα 800χλμ./ώρα ή τη στιγμή της ενεργοποίησης του booster σας. Οχι ότι τα υπόλοιπα εφέ υστερούν, απλώς σας ανέφερα δύο παραδείγματα για να καταλάβετε την ποιότητα των ηχητικών εφέ.

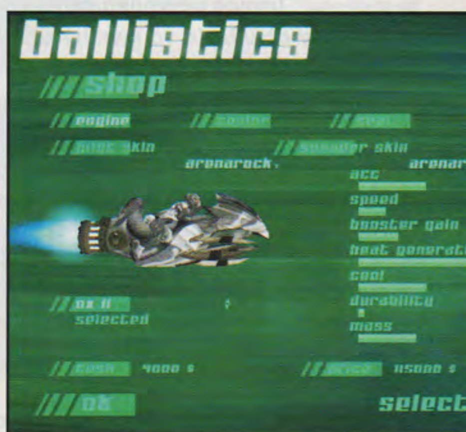
Αν σας άρεσε...



...παίξτε και τα εξής:
- Star Wars Racing
- Rollcage
- New York Race
- Killer Loop
- Wipe Out

Ξέρετε ότι...

...Το πρώτο φουτουριστικό racing στην ιστορία των computer games ήταν το καταπληκτικό "Powerdrone" στην Amiga, το οποίο διέθετε αντιβαρυντικά οχήματα και απίστευτα γραφικά, χαράζοντας έτσι το δρόμο για τα μελλοντικά παιχνίδια της κατηγορίας;



Ψωνίζοντας από το φαναρτζίδικο του Ballistics.


Η πίστα του Grand Canyon είναι από τις πιο ατμοσφαιρικές του Ballistics.

ΟΙ ΟΠΤΙΚΕΣ ΤΟΥ BALLISTICS









WITH THE SPEED OF THOUGHT

Modes

Το Ballistics, εκτός από τα κλασικά Tutorial, Single Race και Multiplayer, διαθέτει κι ένα League play mode, που είναι το πιο ενδιαφέρον κομμάτι του παιχνιδιού. Εδώ υπάρχει ένα κυρίως πρωτάθλημα όπου, αναλόγως με το βαθμό δυσκολίας (Rookie, Pro και Ballistics), διαφοροποιούνται τόσο ο αριθμός των διαδρομών όσο και η φιλοσοφία του playability (εννοείται ότι και οι αντίπαλοι δυσκολεύουν αναλόγως).

In Game

Εν αντιθέσει με τις ανοικτές πίστες των υπόλοιπων παιχνιδιών, αυτές του Ballistics είναι ερμητικά κλειστές (δεν υπάρχει περίπτωση από στραβοτιμονιά να βγείτε εκτός δρόμου). Είναι σαν να τρέχετε στο εσωτερικό τεράστιων τούνελ, προσκολλημένοι στις πλευρές τους χάρη σ' ένα πολύ ισχυρό μαγνητικό πεδίο και έχοντας την ελευθερία να κινηθείτε 360 μοίρες γύρω από τα τοιχώματά του. Κάθε πίστα είναι εμπλουτισμένη από εμπόδια στα οποία, αν προσκρούσετε, θα έχετε και τις ανάλογες συνέπειες (μείωση ασπίδας, αποκόλληση από το μαγνητικό πεδίο). Εκτός από τα εμπόδια υπάρχουν και κάποιες βοηθητικές, μικρές πλατφόρμες, από τις οποίες, αν περάσετε, αναπληρώνουν ή το booster ή την ασπίδα σας.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Ενας μέτριος χειρισμός θα μπορούσε να αποδειχθεί καταστροφικός για ένα τόσο γρήγορο gameplay όπως είναι αυτό του Ballistics. Ευτυχώς, τα πράγματα είναι κάτι παραπάνω από ρόδινα. Η άμεση απόκριση των πλήκτρων, οι πολλές οπτικές κάμερες, η εκμετάλλευση του mouse, αλλά και η δυνατότητα τροποποίησης των πλήκτρων καταφέρνουν να δώσουν την επιθυμητή αίσθηση σιγουριάς που χρειάζεται ο παίκτης-πιλότος. Από κει και πέρα είναι θέμα ενστίκτου και αντανακλαστικών προκειμένου να αποφεύγετε τα διάφορα εμπόδια που θα συναντήσετε στο διάβα σας.

Το gameplay του Ballistics δεν διεκδικεί δάφνες πρωτοτυπίας, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι δεν έχει προσεχθεί αναλόγως. Τα μοναδικά λαθάκια που υπέπεσαν στην αντίληψή μου είναι η έλλειψη των replay και οι ομολογουμένως λίγες πίστες, κάτι που, όμως, οι προγραμματιστές κάλυψαν με επιτυχία δυσκολεύοντας το gameplay και το A.I. των αντιπάλων. Ετσι, μ' έναν ενδιαφέρον multiplayer τομέα και μ' ένα εθιστικό playability (λόγω της αυξημένης αδρεναλίνης) καταφέρνει να κρατήσει το replayability σε καλά επίπεδα και τα MB του σκληρού κατειλημμένα για πολύ καιρό.

ΤΑ... "ΚΟΥΛΑ" ΤΟΥ BALLISTICS

Σ' ένα τόσο σοβαρό παιχνίδι όπως το Ballistics, εκπλήσσεσαι όταν έρχεσαι αντιμέτωπος



Εχουμε κόψει ταχύτητα για να ατενίσουμε τα φώτα της πόλης στο βάθος.



Το μέλλον του Ballistics είναι ευοίωνο για το ανθρώπινο γένος.

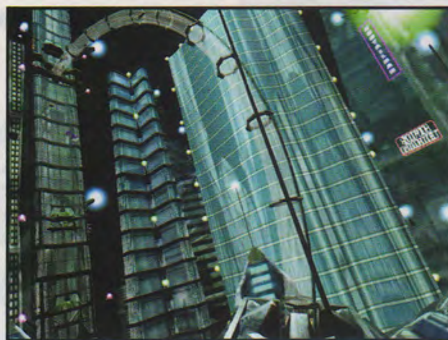


Fan sites

- http://www.xicat/ballistics/
- http://www.grin.se/
- http://www.gamesdomain.com/movies/489.html
- http://www.theplatoon.com/downloads/mods.usp



"Πουύ πάωωω"!!! Είναι κάτι που θα το φωνάξετε πολλές φορές κατεβαίνοντας τέτοιες λούπες.



Ενα εξωτερικό πλάνο της πίστας της Zensoku στην Ιαπωνία.

με ορισμένα "θεόκουφα" γεγονότα, τα οποία επηρεάζουν την εικόνα του παιχνιδιού. Το πρώτο ήταν ότι στο installation, έκπληκτος ανακάλυψα ότι η μπάρα της εγκατάστασης τελείωσε, ούτε λίγο ούτε πολύ, στο 500%, αφήνοντάς με σύξυλο. Το επόμενο "κουλό" που διαπίστωσα ήταν ότι τα "Display Settings" επηρεάζονταν άμεσα απ' αυτά των Windows. Δηλαδή, ενώ χρησιμοποιούσα στο desktop μου την ανάλυση 1.024x768x32bit βάθος χρώματος, το ίδιο χρησιμοποιούσε και το Ballistics τόσο για τα μενού του όσο και στο παιχνίδι. Θέλοντας να πειραματιστώ λίγο, έκανα το λάθος κι άλλαξα τα settings του Ballistics σε 640x480x32 (ενόσω στο desktop είχα τη μεγαλύτερη ανάλυση), οπότε είχα μεγάλο πρόβλημα στο μενού του παιχνιδιού (χρησιμοποιούσε την ανάλυση των Windows), μια και ο pointer του mouse κάλυπτε μόνο την πολύ μικρότερη περιοχή των 640x480 pixels, με αποτέλεσμα να μην έχω πρόσβαση σε σχεδόν όλες τις επιλογές του μενού και να κάνω exit με Alt+F4. Δεν ξέρω αν έχετε διαπιστώσει ξανά παρόμοια προβλήματα, αλλά εγώ πρώτη φορά (στα... 124 χρόνια που ασχολούμαι με τα computer games) βρέθηκα μπροστά σε τέτοιες καταστάσεις. Ναι μεν η όλη φάση σηκώνει πλάκα, αλλά δεν μπορούσα να μην κόψω πόντους από τη βαθμολογία για το δεύτερο "κουλό", μια και είμαι σίγουρος ότι φταίει κάποιο λάθος στον κώδικα της μηχανής που δεν διορθώθηκε (αν και πασιφανές).

MORE SPEED

Τι άλλο να πω για το Ballistics; Μέσα από το σκληρό ανταγωνισμό καταφέρνει όχι μόνο να διακριθεί, αλλά και να διεκδικήσει το στέμμα στην κατηγορία του. Καταφέρνει να ανεβάσει τον πήχη πάνω από τα όρια που προσπαθεί να φτάσει η υπόλοιπη βιομηχανία, μιλώντας πλέον για τον πρώτο "Optimized for the Geforce3" τίτλο, μέσα από μια πολλά υποσχόμενη σειρά μελλοντικών παιχνιδιών (με το Aquanox να είναι ο δεύτερος τίτλος της σειράς), που ως σκοπό έχουν να μας ...πετάξουν τα μάτια έξω χρησιμοποιώντας τις δυνατότητες των σύγχρονων επιταχυντών. Το προτείνω ανεπιφύλακτα στους φίλους των futuristic racing, στους λάτρεις της ταχύτητας και σε αυτούς που θέλουν να πουλήσουν μούρη με την καινούρια κάρτα γραφικών τους. Η μετα-Ballistics εποχή έφτασε. Φροντίστε να την απολαύσετε.

PC



Μια δεύτερη γνώμη

Ακριβώς όπως και το Wipeout, το Ballistics είναι όντως το παιχνίδι που εντυπωσιάζει με την ταχύτητα και τα εκπληκτικά, φουτουριστικά γραφικά του. Σημαντικό παράγοντα αποτελεί η υποστήριξη των GeForce 3, αλλά με ποιο τίμημα; Σε αρκετά πιο αργά συστήματα γραφικών, το παιχνίδι υποφέρει σε αρκετά σημεία, ακριβώς διότι βασίζεται στα γραφικά και την ταχύτητα. Αν αυτά τα δύο δεν μπορούν να υπάρχουν με ικανοποιητική απόδοση, τότε το Ballistics απλώς δεν παίζεται ευχάριστα (αν χάνεις frames σε αγώνες ταχύτητας, ποιος ο λόγος να τρέξεις;). Αυτό είναι το τίμημα της εποχής μας...

Χάρης Κλάδης

Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΑΝΤΟΧΗ	ΤΑΧΥΤΗΤΑ
88	97	86	84	85	99

Το ταχύτερο παιχνίδι στον πλανήτη είναι πλέον γεγονός, καταφέρνοντας να προσπεράσει τους ανταγωνιστικούς τίτλους με ασύλληπτη ταχύτητα. Αποκτήστε το και πορευθείτε σε πρωτόγνωρα μονοπάτια αδρεναλίνης.


ADVENTURE


ACTION


RPG


SIMULATION


STRATEGY

The Sims On Holiday


ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ WIN 98/2000/XP/ME, 64MB RAM, 600MB ΣΤΟ ΔΙΣΚΟ, 16MB ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ, DIRECTX ΣΥΜΒΑΤΗ ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ, 8x CD-ROM DRIVE


ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 1 CD

Ώρα για διακοπές...





της Ζωής bezalel Μαρμαρά badblood@compulink.gr

Απρίλιος 2022, "PC Master", τεύχος 390. Η Ζωή Μαρμαρά υπογράφει το review του εικοστού όγδοου παιχνιδιού της σειράς των The Sims 17, World Domination, ενώ στο εξώφυλλο του περιοδικού κυριαρχεί η είδηση: "Η ΕΑ αγοράζει τη Microsoft". Κάπως έτσι θα αναφέρεται το επετειακό χιλιοστό τεύχος του "PC Master" στο φαινόμενο "The Sims" και στην εταιρεία παραγωγής του -ποια άλλη;- την Electronic Arts, που σαρώνει τα πάντα στο πέρασμά της...

Όσοι διαβάζετε αρκετό καιρό το περιοδικό, έχετε μάλλον καταλάβει ότι κάθε κατηγορία παιχνιδιών έχει και το συντάκτη της. Ο Αντρέας Τσουρινάκης γράφει τα adventures και τα RPGs, ο Βασίλης Τουλιάς τα actions, ο Γιώργος Κυριακός τα strategies, ο Μανόλης Φουρνιστάκης τους εξομοιωτές and so on, and so on. Πρόκειται γι' αυτούς που ανακάλυψαν πρώτοι τη μυστική ταυτότητα του Σαρκ-Σατ και από τότε αυτοί και οι απόγονοί τους είναι καταδικασμένοι να γράφουν άρθρα για χίλια χρόνια (για περισσότερα ανατρέξτε στο επετειακό τεύχος 150). Ειδικά ο Τσουρινάκης, είναι επιπλέον αναγκασμένος να μετακινείται και με πιρόγα! Μόνο δύο συντάκτες υποτάχθηκαν στη δύναμη της "Σάρκας του Σατανά", γλίτωσαν από την οργή του διαβολικού αρχισυντάκτη και έχουν έκτοτε αφοσιωθεί σε άλλου είδους εργασίες: Ο Λιβιτσάνος, που από τότε που έφυγε ο Μεϊντάνης πηγαίνει το πράσινο πουλόβερ του Βαγγέλη στο κα-



Θετικά



• Νέο Vacation Island.
• 125 νέα items.
• Πλήθος από νέα activities: από snowboarding μέχρι βόλεϊ και χιονοπόλεμο.
• Έξι καινούρια Interests για τους χαρακτήρες σας.

Αρνητικά



• Αρκετός χρόνος αναμονής για να φορτώσει η Vacation Island area.
• Για να κάνετε Install παλιότερα Sims Expansions πάνω στο On Holiday, πρέπει να κάνετε Uninstall το παιχνίδι και να τα ξαναπεράσετε όλα από την αρχή.
• 600MB επιπλέον μόνο για το On Holiday. Μαντέψτε πόσο χώρο χρειάζεστε για να παίζετε μαζί και με τα άλλα τρία expansions...
• Όποιος έχει παίξει το Hot Date, δεν θα βρει κάτι φοβερό.

Το The Sims ήταν το πιο επιτυχημένο από άποψη πωλήσεων παιχνίδι του 2000 και του 2001. Η επιδημία με όνομα "The Sims" δεν έχει τελειωμό!

θαριστήριο (μάλιστα φέτος θα περάσει και από ΚΤΕΟ, όχι ο Βαγγέλης, το πουλόβερ!) και εγώ που γράφω τα expansions των Sims επειδή δεν έχει βγει ακόμα Xena για PC. Μάλιστα, τώρα τελευταία, ο εκδότης δεν με φωνάζει πια Ζωή αλλά Ζω-ίνα!

Αυτή είναι, δυστυχώς, η τραγική μοίρα της μοναδικής γυναικείας παρουσίας του περιοδικού (εγώ και η Αντζελα είμαστε που φέρνει τους καφέδες). Μια μοίρα που έχει, βέβαια, και τα καλά της, δεν παραπονιέμαι. Με την επιτυχία που κάνουν τα Sims στην Ελλάδα και στο εξωτερικό, θα έχω να γράφω μέχρι το 2040 τουλάχιστον!

ΠΑΓΚΟΣΜΙΟ ΦΑΙΝΟΜΕΝΟ

Τι; Δεν το ξέρατε ότι το The Sims ήταν το πιο επιτυχημένο από άποψη πωλήσεων παιχνίδι του 2000 και του 2001; Ε, προσθέστε και το 2002 γιατί, απ' ό,τι φαίνεται, ο θρίαμβος του παιχνιδιού θα έχει και συνέχεια. Τέταρτη συνέχεια, για να ακριβολογούμε. Το The Sims: On holiday, μήνες πριν από την επίσημη κυκλοφορία του, είχε ήδη κατοχυρώσει μία θέση στα "Top Ten" των πωλήσεων, με τους φανατικούς φίλους του The Sims να κάνουν σαν τρελοί στο άκουσμά του! Ωστόσο, με το Hot Date στη δεύτερη θέση και το The Sims ακόμα στην ένατη, δύο χρόνια μάλιστα μετά την κυκλοφορία του, αναρωτιέμαι αν σε λίγα χρόνια θα μείνει... χώρος και για άλλα παιχνίδια. Δεν είναι αστείο; Φανταστείτε ένα "Top Ten" με τίτλους όπως The Sims: On holiday, The Sims: In space, The Sims: Inside my house κ.ά. Η επιδημία με όνομα The Sims δεν έχει τελειωμό!

ΠΑΜΕ ΔΙΑΚΟΠΕΣ;

Το τέταρτο expansion του The Sims περιλαμβάνει έναν νέο χώρο για εξερεύνηση: το Vacation Island, που στο χάρτη απ' όπου ξεκινάτε το παιχνίδι, βρίσκεται δίπλα στην επιλογή "DownTown Area". "Το Hot Date" λέει ο Tim LeTourneau, παραγωγός των Maxis Studios, "επέτρεπε στους παίκτες να πάνε βόλτα ένα και μοναδικό Sim στην Downtown Area του παιχνιδιού. Με το Sims On Holiday μπορείτε να πάτε όλη την οικογένειά σας διακοπές σε όποιο μέρος επιθυμείτε!" Και για όσο καιρό θέλετε, συμπληρώνω εγώ. Ξεκινώντας, πρέπει βέβαια να χτίσετε το σπίτι των ονείρων σας και να βρείτε και μια αξιόλογη δουλειά. Ε, δεν μπορείτε να πάτε για διακοπές χωρίς να έχετε και κάποια χρήματα στην άκρη! Αν, βέβαια, προτιμάτε να μη δουλεύετε αλλά να έχετε και πολλά χρήματα για... ξόδεμα, τότε

Αν σας άρεσε...



Αναζητήστε οπωσδήποτε τα τρία προηγούμενα expansions του παιχνιδιού που έχουν κυκλοφορήσει: Livin' Large, House Party και Hot Date.

Ξέρετε ότι...

...οι πρώτες ειδήσεις για το τέταρτο expansion του The Sims ήρθαν στα μέσα του Ιανουαρίου του 2002; Ηδη από τότε είχε γίνει γνωστό πως το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει με τον τίτλο "Sims: On Holiday" στην Ευρώπη, ενώ στην Αμερική ο επίσημος τίτλος είναι "Sims: Vacation".



Snowboarding στα χιόνια! Γιούπιιι!!!!



Ψαρέψτε και αν είστε τυχεροί, μπορεί να ψαρέψετε εμένα... ε... καμία γοργόνα εννοούσα!



Για να δούμε ποιες είναι οι ικανότητές σας στην τοξοβολία...

Παίξτε μπουγέλο με τους φίλους σας!



Fan sites

- http://www.thesims.ea.com/
- http://www.maxis.com/index.html



θα σας συμβούλευα να ανατρέξετε στη λύση "Cheato-matic" που πιάνει πάντα και παντού. Πρόκειται για ένα game hacking tool, για το οποίο είχαμε γράψει πολύ παλιά σε σχετικό άρθρο. Απλώς βάλτε την τιμή που θέλετε να αλλάξετε στο box του μικρού αυτού utility και έπειτα από δυο τρία search θα μπορείτε να αυξήσετε τα χρήματα που διαθέτουν τα Sims σας στο παιχνίδι σε... όσα θέλετε! Ετσι, θα έχετε απεριόριστο χρόνο να ασχοληθείτε με το διάβασμα, τη ζωγραφική και το... flirt, χωρίς να χάνετε τις ώρες σας δουλεύοντας! Αφήστε που θα προσλάβετε υπηρέτρια και κηπουρό να σας κάνουν όλες τις δουλειές! Τι άλλο θέλετε πια;

Η νέα περιοχή διακοπών περιλαμβάνει χιονισμένα τοπία με half pipes και igloo, δασότοπους με λιμνούλες για ψάρεμα και σκηνές για camping, ξενοδοχεία με πισίνες και αθλήματα και δραστηριότητες: Snowboarding, ψάρεμα, κάστρα στην άμμο, χιονάνθρωποι στο χιόνι, πικνίκ, τοξοβολία, μπουγέλα (χε χε), χιονοπόλεμο, κολύμπι και βόλεϊ. Αρκετές τοποθεσίες, μάλιστα, περιλαμβάνουν τοπικά λούνα παρκ (carnivals). Εκεί θα βρείτε πολλά video games και άλλα παιχνίδια για να παίξετε με τους υπόλοιπους τουρίστες. Επιπλέον, κάθε περιοχή έχει και μαγαζί με souvenirs αλλά και postcards που μπορείτε να αγοράσετε και να στείλετε στους φίλους σας!

HOTELS

Ενας από τους νέους χαρακτήρες του παιχνιδιού είναι η Vacation Director Kana (στο κουτί αναφέρεται ως holiday director). Αυτή η κομψή κυριούλα βρίσκεται σε κάθε τοποθεσία που θα επιλέξετε να επισκεφτείτε στο Vacation Island. Θα σας βοηθήσει να εξοικειωθείτε με τις περιοχές που επισκέπτεστε. Μπορείτε να της κάνετε συγκεκριμένες ερωτήσεις για τα ξενοδοχεία, τον καιρό, τα souvenirs, τα Special Award Programs και τα παιδιά. Οι απαντήσεις που παίρνετε είναι πάντα οι ίδιες. Για παράδειγμα, εάν τη ρωτήσετε για τα ξενοδοχεία, θα σας απαντήσει πως για να περάσετε τη νύχτα στην περιοχή που επιλέξατε, πρέπει να κάνετε check-in στο front-desk. Μπορείτε να νοικιάσετε δωμάτιο (οπότε στο inventory σας θα δείτε αμέσως και το κλειδί) ή να επιλέξετε να μείνετε σε σκηνή ή σε... igloo. Σε κάθε περίπτωση, πρέπει να κάνετε check-out πριν από τις 11:00 το πρωί, αλλιώς θα χρεωθείτε άλλη μία ημέρα. Εάν έχετε αρκετά χρήματα, μπορείτε να μείνετε όσες ημέρες θέλετε. Κανέναν δεν έβλαψαν λίγες παραπάνω διακοπές...

ΝΕΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ, ΝΕΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ

Οσο καιρό βρίσκεστε σε διακοπές, δεν πρέπει να ξεχνάτε και τους ανθρώπους που αφήνετε πίσω. Ετσι, θα επισκεφθείτε σίγουρα ένα holiday store για να αγοράσετε κάποια από τις postcards. Πώς θα τις στείλετε; Δίπλα στον τηλεφωνικό θάλαμο που υπάρχει συνήθως σε κάθε περιοχή, βρίσκεται και το ταχυδρομικό κουτί. Πατώντας εκεί, θα επιλέξετε το όνομα του Sim στο οποίο θέλετε να σταλεί η κάρτα. Δεν μπορείτε να επιλέξετε ποια κάρτα θα στείλετε και, βέβαια, δεν μπορείτε να γράψετε και αφιέρωση στην κάρτα. Υποψιάζομαι πως στο Sims Online (δείτε περισσότερα στο σχετικό box) θα μπορεί να στείλει κάποιος όποια κάρτα θέλει σε όποιον φίλο του επιθυμεί μέσω e-mail.

Προς το παρόν, το παιχνίδι δεν σας αφήνει και πολλές επιλογές. Τέσσερις διαφορετικές postcards σε κάθε holiday shop, αλλά και πολλά χαριτωμένα δωράκια για να ανε-



Στα τοπικά περίπτερα μπορείτε να νοικιάσετε καλάμι ψαρέματος, μπάλα του βόλεϊ ή ακόμα και κουβαδάκι για να κάνετε κάστρα στην άμμο!

The Sims On Holiday

SIMS ON-LINE ΚΑΙ SIMS 2

Το μυαλό πίσω από τα Sims, ο Will Wright, γνωστός από τη δουλειά του στα SimCity, παραδέχεται ότι η αληθινή δύναμη του παιχνιδιού βρίσκεται στο Internet: "Ημαστε εμείς που δημιουργήσαμε ένα παιχνίδι και καταφέραμε να φτάσουμε το ένα εκατομμύριο σε πωλήσεις. Από εκεί και πέρα, όλη η μετέπειτα επιτυχία του παιχνιδιού οφείλεται στους φανατικούς φίλους του." Οι παίκτες γράφουν ιστορίες για τα Sims, φτιάχνουν νέα skins για τους χαρακτήρες και δημιουργούν επιπλέον αντικείμενα που διαθέτουν δωρεάν μέσα από το Internet. Τι περισσότερο θα μπορούσε να ζητήσει η ΕΑ;
Θέλοντας να αποζημιώσουν τους φίλους του The Sims, τα Maxis Studios έχουν ήδη προχωρήσει στη δημιουργία μιας on-line συνέχειας του παιχνιδιού. Πρόκειται για το Sims Online, που θα παίζεται αποκλειστικά στο Internet. Οι παίκτες θα μπορούν πλέον να συνδέονται με τους servers του παιχνιδιού και να μεταφέρουν τη ζωή των Sims τους σε καινούριες περιοχές, παίζοντας μαζί με άλλους παίκτες απ' όλο τον κόσμο. Ο Will Wright συμπληρώνει: "Το παιχνίδι δεν θα έχει νικητές και νικημένους. Οι παίκτες θα συνεργάζονται μεταξύ τους για να πετύχουν κοινούς σκοπούς". Και συνεχίζει: "Το Sims Online θα αποκτήσει σίγουρα πολλούς φανατικούς παίκτες. Δεν στοχεύουμε, όμως, σ' αυτό το κοινό. Σκοπός μας είναι οι παίκτες να περνάνε καλά στο Sims Online χωρίς να χρειάζεται να παίζουν πολλές ώρες κάθε μέρα. Θέλω να μπαίνουν όποτε θέλουν, ακόμα και για μια-δυο ώρες την εβδομάδα, και να νιώθουν καλά μ' αυτό."
Οπως μαθαίνουμε, οι παίκτες θα επιλέγουν μια αρχική πόλη όπου θα βρίσκεται το σπίτι τους στο παιχνίδι. Κάθε πόλη θα αποτελείται από 30.000-40.000 παίκτες (!!!). Ο Wright μας αποκαλύπτει πως 25 με 30 πόλεις θα είναι έτοιμες να κατοικηθούν αρχικά. Οσο μεγαλώνει το παιχνίδι, οι πόλεις θα γίνονται περισσότερες και το μέγεθός τους θα μεγαλώνει. Ο πληθυσμός κάθε πόλης θα φτάσει πολύ γρήγορα τους 100.000 κατοίκους, λένε οι ειδικοί.
Μαζί με το Sims Online, η ΕΑ συνεχίζει την παράδοση πια των single player παιχνιδιών με θέμα τα Sims, έχοντας στα άμεσα σχέδιά της την παράλληλη κυκλοφορία της συνέχειας του The Sims, το Sims 2. Οπως πάντα, η Maxis μάς υπόσχεται ακόμα πιο λειτουργικό interface, νέα γραφικά και καινούριο, βελτιωμένο ΑΙ. "Το νέο παιχνίδι θα πλησιάζει ακόμα περισσότερο την πραγματικότητα και θα έχει μεγαλύτερο ενδιαφέρον" μας λένε οι developers του παιχνιδιού. Ο Wright θέλει να συμπεριλάβει στο παιχνίδι close-ups, fades και cut-scenes, στοιχεία που συνήθως βλέπουμε μόνο στα introduction βίντεο των παιχνιδιών. Ετσι, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, θα μπορείτε να δείτε με zoom in το πρόσωπο του Sim σας όταν απολύεται ή την αντίδρασή του όταν πιάνει φωτιά το σπίτι του. Ωστόσο, αυτή δεν θα είναι η μόνη καινοτομία μέσα στο παιχνίδι. Ο Wright μας λέει πως έχει κι άλλους άσσους στο μανίκι του, που ίσως μας τους αποκαλύψει αργότερα.

βάσετε το Social interactions bar σας. Αγοράστε souvenirs και κάντε τα δώρο στα άλλα Sims ή κρατήστε τα για να μοιράζεστε τις αναμνήσεις σας μαζί τους. Αγοράζοντας ένα souvenir και επιστρέφοντας σπίτι, θα βρείτε αυτά τα αντικείμενα σε τυχαίες θέσεις του σπιτιού (το παιχνίδι παίρνει πρωτοβουλίες...) και κάνοντας κλικ επάνω τους, θα αναπολήσετε τις ωραίες στιγμές που περάσατε στις διακοπές σας. Δεν χρειάζεται να δώσετε χρήματα για να αποκτήσετε souvenirs. Μπορείτε να κερδίσετε δώρα στα τοπικά carnivals (τα λούνα παρκ που λέγαμε νωρίτερα) ή, αν είστε τυχεροί, να τα... ψαρέψετε ή να τα ανιχνεύσετε με το metal detector (μα τι κάνουν οι άνθρωποι στις διακοπές τους;). Επιπλέον, οι οικογένειες που δείχνουν πολύ καλή διάθεση κατά τη διάρκεια των διακοπών τους, επιβραβεύονται με Super Souvenirs. Οι δημιουργοί του The Sims έχουν συμπεριλάβει 125 νέα αντικείμενα, ανάμεσά τους και πολλά souvenirs όπως stuffed penguins, coconut monkies και πολλά άλλα!

Η Electronic Arts συμπεριέλαβε και τέσσερις νέους χαρακτήρες για να κάνει τα πράγματα ρεαλιστικότερα. Ετσι, εκτός από τη Vacation director, στο παιχνίδι θα συναντήσετε τον... Robin Hood, τον Beach Shark και το Yeti. Υποτίθεται πως κρατούν τα παιδιά σας σε καλή διάθεση. Αχρηστοι, κατά τη γνώμη μου, χαρακτήρες που δεν προσφέρουν γέλιο, αλλά ούτε και μεγαλύτερη λειτουργικότητα στο παιχνίδι.

Τέλος, θα χαρείτε να μάθετε πως τα Sims σας έχουν πλέον έξι νέα interests: exercise, food, parties, style, Hollywood, technology και romance. Μπορείτε να δείτε τα νέα interests των Sims σας στο κουμπί Interests του Control panel.

ΠΩΣ ΦΕΥΓΩ ΑΠΟ ΔΩ;

Θέλετε να φύγετε από το σημείο των διακοπών σας και να επισκεφτείτε κάποιο άλλο; Λυπάμαι, αλλά πρώτα πρέπει να κάνετε check-out. Εάν έχετε κάνει check-in, ο τηλεφωνικός θάλαμος δεν είναι ενεργός και δεν μπορείτε να φύγετε από εκεί όπου βρίσκεστε. Κάνοντας check-out μπορείτε να πάτε στον τηλεφωνικό θάλαμο και να καλέσετε ταξί (call a cab λέγεται ακόμα η επιλογή). Βέβαια, ταξί μην περιμένετε να έρθει, αφού στο Sims On Holiday μετακινείστε με courtesy shuttles. Φεύγοντας, μπορείτε να επισκεφθείτε κάποιο άλλο σημείο διακοπών ή να επιστρέψετε στο σπίτι σας.

PC


Εάν δεν θέλετε να νοικιάσετε δωμάτιο, μπορείτε να μείνετε και σε σκηνή!


Πισίνες και νεροτσουλήθρες για ατέλειωτο κολύμπι!

Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΑΝΤΟΧΗ	ΠΡΩΤΟΤΥΠΙΑ
69	80	80	75	50	60

Ελπίζω να σου άρεσε, Ζωή, το expansion του Sims, γιατί αυτές θα είναι οι διακοπές σου για φέτος! Μουχαχαχαχα! - *Χάρης Κλάδης.*


ADVENTURE

ACTION

RPG

SIMULATION

STRATEGY



MONSTER VILLE

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ: PENTIUM II 350MHz, 64MB RAM, 3D ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΜΕ 32MB RAM, ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ ΣΥΜΒΑΤΗ ΜΕ DIRECT SOUND, CD-ROM 4x, 250MB ΣΚΛΗΡΟ ΔΙΣΚΟ, WINDOWS 98/2000/ME/XP



του Νίκου "monstrous" Καραδήμα psyman79@hotmail.com

Κοιτάξτε πίσω από τις σκιές που παραμονεύουν στις σκοτεινές γωνιές του κόσμου και της ανθρώπινης ψυχής... Και όταν ξαφνικά νιώσετε τις τρίχες του σβέρκου σας να σηκώνονται, μη σαστίσετε. Είναι το τερατάκι της γειτόνισσας, που θέλει να γευτεί λίγο από τον τρόμο σας.



Αν δεν έχετε τρομάξει έως τώρα, το Monster Ville δεν έχει καμιά πρόθεση να το πράξει. Απεναντίας, υπόσχεται να σας χαρίσει μεγάλες δόσεις black humor μέσα από την b-movie ατμόσφαιρά του. Μπουά, χα, χα, χα...

Τα πρώτα άσχημα σημάδια ήρθαν από τις φωτογραφίες της συσκευασίας που, αν μη τι άλλο, δυσφημούσαν το παιχνίδι. Το δεύτερο κακό σημάδι ήρθε με την εισαγωγή, η οποία ναι μεν δεν έκανε χρήση της μηχανής γραφικών του παιχνιδιού, αλλά παρ' όλα αυτά καταφέρνει να μπει άνετα μέσα στο top 5 των χειρότερων intros όλων των εποχών. Μ' αυτά και μ' αυτά, λοιπόν, μπήκα στο παιχνίδι με τη χειρότερη ψυχολογία και κραδαίνοντας το βαρύ φτυάρι μου, ήμουν έτοιμος ν' αρχίσω το θάψιμο.

ΤΕΡΑΤΟΥΡΓΗΜΑΤΑ

Η μπόχα του θανάτου με πήρε από το loading ακόμα. Παρόλα αυτά τίποτα στον κόσμο αυτό δεν θα μπορούσε να με προετοιμάσει κατάλληλα για το θέαμα που αντίκρισα. Η σήψη και η παρακμή σε όλο το μεγαλείο τους. Η σφαγή ξεκίνησε από τα units. Μ' ένα κατακρεουργημένο animation και με μια λεπτομέρεια στα όρια της αποσύνθεσης, τα units ίσα που αναγνωρίζονταν από την έντονη παραμόρφωση που είχαν υποστεί. Από την άλλη, στο terrain, εκτός από τα διάφορα κτήρια, τίποτε άλλο δεν ήταν ικανό να επαναφέρει στη ζωή τόσο τη χλωρίδα όσο και τα λιγοστά αντικείμενα που υπήρχαν διάσπαρτα (βουνά, λίμνες κ.ά.), με την ερήμωση να έχει κυριαρχήσει. Τα ανύπαρκτα backgrounds, τα πάμφτωχα εφέ και οι μίζεροι συνδυασμοί χρωμάτων ήταν τα τελευταία πτώματα που αντίκρισα μέσα στο χάος του τεχνικού τομέα, μερικά από τα οποία πολλές φορές ήταν δύσκολο να αναγνωρίσω. Τα μόνα που χαροπάλευαν μεταξύ φθοράς και αφθαρσίας ήταν ο σχεδιασμός των κτηριακών εγκαταστάσεων, το ομαλό scrolling, η ικανοποιητική μουσικούλα και τα λιγοστά ηχητικά εφέ, που, όμως, δεν ήταν ικανά να περισώσουν την κατάσταση. Πουφ!

BLOODBATH

Πέρα από το κεντρικό μενού, όπου υπάρχουν οι επιλογές για campaign ή custom παιχνίδι, το Monster Ville προσφέρει και τέσσερις χαρακτήρες-τέρατα, το καθένα από τα οποία έχει τα δικά του πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα. Στο campaign game διαλέγετε την πίστα της αρεσκείας σας, η καθεμία από τις οποίες έχει διαφορετικό βαθμό δυσκολίας και objectives. Στο custom game προσαρμόζετε το παιχνίδι στα μέτρα σας μέσα από υπεραπλουστευμένες διαδικασίες. Μέχρι εδώ όλα καλά. Από τη στιγμή, όμως, που θα αποφασίσετε να προχωρήσετε στα ενδότερα, αρχίζουν τα προβλήματα. Ελέγχοντας το χαρακτήρα σας και καθώς θα τριγυρνάτε στην πίστα θα πρέπει να καταφέρετε μέσα σε ορισμένο χρονικό διάστημα να έχετε υπό τον έλεγχό σας τους περισσότερους peasants, μια και κατά το τέλος της περιόδου γίνεται ψηφοφορία και ο έχων τους περισσότερους ψηφοφόρους, κερδίζει. Ο έλεγχος των peas-







Το κεντρικό μενού του Monster Ville.

Θετικά



- Εύκολος και κατανοητός χειρισμός
- Τέσσερις διαφορετικοί χαρακτήρες
- Καλά ηχητικά εφέ
- Ικανοποιητική μουσική

Αρνητικά



- Παρακμιακά γραφικά
- Βαρετό gameplay
- Black humor για κλάματα
- Η συσκευασία
- Η θεματολογία
- Το σενάριο

Η σήψη και η παρακμή σε όλο το μεγαλείο τους. Μ' ένα κατακρεουργημένο animation και με μια λεπτομέρεια στα όρια της αποσύνθεσης, τα units ίσα που αναγνωρίζονταν.

ants πραγματοποιείται με το να ελέγχετε τα κτήρια στα οποία κατοικούν ή συχνάζουν, είτε αυτά είναι σπίτια και ταβέρνες είτε εκκλησίες και φάρμες. Για να πάρετε, τώρα, υπό τον έλεγχό σας κάποιο κτήριο, απλώς κάνετε κλικ στο επιθυμητό και περιμένετε ο χαρακτήρα σας να πράξει τα ανάλογα. Αν αναλογιστείτε ότι τα κτήρια είναι δεκάδες, με το μικρότερο από αυτά να χρειάζεται περί τα 10 με 20 δευτερόλεπτα να περιέλθει στην κατοχή σας, τότε καταλαβαίνετε ότι μέσα σε λίγα λεπτά το gameplay μετατρέπεται σε απίστευτα ανιαρό, με εσάς να τρέχετε από δω κι από κει, ενεργώντας τελείως ασυναίσθητα και χωρίς κανένα νόημα και στρατηγική. Το καλό είναι ότι ο χειρισμός είναι εύκολος στην εκμάθησή του, μια και τα πράγματα που έχετε να κάνετε είναι λίγα και κατανοητά. Το replayability, τέλος, πάσχει αισθητά από την έλλειψη ενός multiplayer mode, κάτι που θα έδινε αρκετό ενδιαφέρον στην όλη καταθλιπτικότητα του gameplay. Κρίμα!

ΝΕΚΡΟΨΙΑ

Μετά το μετριότατο Megarace3, η Cryo συνεχίζει την προσπάθειά της μ' ένα real time "funny" strategy αυτή τη φορά. Δεν ξέρω πού το πάει (αν θέλει να μας εκνευρίσει, το έχει καταφέρει και με το παραπάνω), αλλά θα τη συμβούλευα να σταματήσει τη δημιουργία παρόμοιων τίτλων πριν να είναι πολύ αργά για την ίδια (όχι τίποτε άλλο, αλλά φτιάχνει εξαιρετικά adventures). Το Monster Ville δεν το προτείνω σε κανέναν gamer που σέβεται τον εαυτό του. Η μοναδική χρησιμότητά του είναι ίσως ως δώρο για τους εχθρούς σας.

PC





Η "τρομακτική" ομορφιά των ηρώων βγάζει μάτια.



Εδώ βλέπετε τα αποτελέσματα των εκλογών που ανακηρύσσουν ως το πλέον δημοφιλές τέρας τον κόμη Δράκουλα.

Ξέρετε ότι...

...το Monster Ville, από τώρα και στο εξής θα είναι το ιδανικό μαρτύριο για τους συντάκτες που αργούν τα άρθρα τους; Αν όχι, ήρθε η στιγμή να το μάθετε (η ιδέα αυτή είναι copyrighted και η όποια προσπάθεια αντιγραφής της θα τιμωρείται με εκτεταμένα σαδομαζοχιστικά βασανιστήρια).

Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΑΝΤΟΧΗ	ΧΙΟΥΜΟΡ
61	61	72	65	52	50

Η μετριότητα στην πιο... μέτρια μορφή της. Προσθέτοντας το Monster Ville στη συλλογή σας, το μόνο που θα καταφέρετε είναι να βρωμίσει το σπίτι σας από την εκτεταμένη αποσύνθεσή του. Μόνο για νεκρόφιλους...



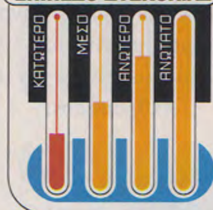



ADVENTURE
ACTION
RPG
SIMULATION
STRATEGY



NHL 2002


ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ | WIN 95/98/2000/ME/XP, PII 300MHz, 32MB RAM, 100MB HDD, 3D ACCELERATOR, DIRECTX 8



του Ζήση 'Red Wing' Παπασπύρου snakemjk@hotmail.com

Μόλις είχα τελειώσει την εξεταστική και βρισκόμουν στο γραφείο του αρχισυντάκτη. Επειτα από το καθιερωμένο μαστίγωμα, ζήτησα από τον Σεβασμιότατο να κοιτάξει το παιχνιδοθυλάκιό Του, μήπως και είχε ξεφύγει κάποιο καλό παιχνίδι από τα αδηφάγα χέρια των Pioneer και DuMmWiaM. Δεν φαινόταν τίποτα, μέχρι που ξεπρόβαλλε το NHL 2002 και, φυσικά, το γράπωσα με τη μία!

Πολύ πιθανόν οι περισσότεροι από εσάς να μην ξέρετε ούτε καν τι αντιπροσωπεύουν τα αρχικά NHL, σ' εμένα όμως ξυπνούν άγρια συναισθήματα του παρελθόντος, συγκεκριμένα από το ιστορικό έτος του 1997 που έπεσε στα χέρια μου το πρώτο NHL. Βέβαια, λόγω της παλαιόθεν πώρωσής μου ζήτησα απεγνωσμένα ένα 8σέλιδο review, αλλά επειδή το άθλημα του hockey δεν είναι ιδιαίτερα διαδεδομένο στη χώρα μας, μέσα στις επόμενες 2 σελίδες θα προσπαθήσω να αναφέρω τα βασικότερα στοιχεία του τίτλου.

MODES - NHL CARDS

Τα διαθέσιμα playing modes είναι λίγο πολύ γνωστά, αλλά καλό είναι να τα αναφέρουμε, καθώς υπάρχουν αρκετές προσθήκες σε σχέση με τα προηγούμενα NHL. Ετσι, έχουμε Season, Playoffs, Tournament και Shootout, με τα τρία πρώτα να έχουν τη δυνατότητα για on-line multiplayer game. Οπως στα υπόλοιπα αθλητικά παιχνίδια της ΕΑ, μπορείτε να ξεκινήσετε το πρωτάθλημα από την αρχή, είτε με τους default παίκτες είτε φτιάχνοντας τη δική σας ομάδα. Η επιλογή Playoffs παρακάμπτει το μεγαλύτερο μέρος του Season και αρχίζετε από το τελευταίο στάδιο που θα κρίνει τον πρωταθλητή. Τέλος, μπορείτε να φτιάξετε τα δικά σας τουρνουά από την αντίστοιχη επιλογή.

Μία σημαντική προσθήκη στο NHL 2002 είναι τα NHL Cards. Κάθε φορά που παίζετε ένα παιχνίδι, παίρνετε πόντους αν συμπληρώνετε κάποια tasks. Τα πιο γνωστά είναι να σκοράρεις το πρώτο γκολ του παιχνιδιού, να κάνεις χατ-τρικ, να σκοράρεις με hero-παίκτη, να "σκοτώσεις" το powerplay του αντιπάλου κ.λπ. Αν κατά τη διάρκεια του gaming πετύχετε κάποιο task, θα δείτε ένα άστρο στην κάτω αριστερά γωνία να σας λέει πόσους πόντους πήρατε και για ποιο λόγο. Ετσι, μαζεύοντας "χρήμα" μπορείτε να αγοράσετε τις περίφημες NHL Cards. Κάθε φορά που αγοράζετε ένα "σακουλάκι" σάς αφαιρούνται 2.000 πόντοι και παίρνετε 20 κάρτες. Βέβαια, αν μετά πάρετε και άλλο "σακουλάκι" και έχει μία ίδια κάρτα, τότε απλώς τη χάνετε. Οπως κα-



Μου είπε κάποιος κύριος Efthmiadis να σου δώσω αυτά τα χρήματα. Θέλει λέει "5 τόπια μέσα".

Θετικά



- Πολύ καλά γραφικά
- NHL Cards
- Ομορφη μουσική, Sum41 OWNZ!
- Breakaway camera
- Ρεαλισμός

Αρνητικά



- Σχετικά μικρή αντοχή
- Πολύ εύκολο, ακόμα και στο ανώτατο επίπεδο



Συγγνώμη, αλλά έχετε δει πιο ζωντανό κοινό; Προσέξτε με τι χάρη συνομιλούν οι κυρίες με τα πράσινα και πόσο εκφραστικός είναι ο τύπος με τα ανοιχτά χέρια... που είναι έτοιμος να τα κατεβάσει :P.



Από την έναρξη ενός παιχνιδιού. Είπατε κάτι για τα γραφικά;

ταλαβαίνετε, όσο πιο πολύ γεμίζει το cardbook σας τόσο πιο δύσκολο είναι να βρείτε τις κάρτες που λείπουν.

ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

Τα γραφικά είναι σίγουρα ένα από τα πολλά πλεονεκτήματα του NHL 2002. Τα πάντα είναι λεπτομερέστατα σχεδιασμένα. Κατ' αρχάς, οι παίκτες, τα πρόσωπα των οποίων θυμίζουν αληθινές φωτογραφίες, ενώ η μορφολογία (ύψος - βάρος) καθενός είναι ίδια με την πραγματική. Επίσης, οι εμφανίσεις τους είναι πανομοιότυπες, έχοντας ακόμα και το μικρό σηματάκι του πρωταθλήματος επάνω αριστερά από την jersey. Κατά δεύτερον, το γήπεδο και οι οπαδοί. Επάνω στο καλογυαλισμένο πάγο δημιουργείται ένας συνδυασμός του ειδώλου και της σκιάς των παικτών, δίνοντάς μας την ψευδαίσθηση ότι το παιχνίδι είναι τόσο... ζωντανό σαν να το βλέπαμε στην τηλεόραση! Οι θεατές του NHL είναι οι πιο active που έχουμε συναντήσει, καθώς οι περισσότεροι απ' αυτούς όχι απλά φορούν την εμφάνιση της γηπεδούχου ομάδας, αλλά όταν μπει γκολ, σηκώνονται όρθιοι και χειροκροτούν, σε αντίθεση με τα FIFA που εξακολουθούν να μοιάζουν με... ταπετσαρία.

Από την άλλη, ο ήχος είναι ιδιαίτερα προσεγμένος σε όλους τους τομείς, στα ηχητικά εφέ και στη μουσική. Η τελευταία είναι κυρίως punk rock, με λίγα κομμάτια ψυχεδελικής trance. Οι punk-ροκιές θα σας ενθουσιάσουν, καθώς περιέχονται κομμάτια από τα γνωστά συγκροτήματα Sum41 και Gob. Οσον αφορά στα ηχητικά εφέ, εκτός από τον κλασικό ήχο του skating επί πάγου, ακούγονται παράλληλα οι κραυγές παικτών και θεατών, το "σφύριγμα" του pack στον αέρα, τα χτυπήματα μεταξύ των παικτών ή και του παίκτη με τοίχο κ.λπ.

ΚΛΕΙΝΟΝΤΑΣ

Το NHL 2002, αν και δεν είναι διαδεδομένο στη χώρα μας, είναι από τα καλύτερα αθλητικά παιχνίδια που έχουν κυκλοφορήσει. Είναι εθιστικά επικίνδυνο, ακόμα και για άτομα που δεν έχουν παίξει ποτέ στη ζωή τους hockey game. Ο συνδυασμός των καταπληκτικών γραφικών/ήχου με το ρεαλισμό και τις διάφορες προσθήκες in-game, όπως η breakaway camera, κάνουν τον τίτλο κλασικό... μέχρι το επόμενο NHL!



Είσοδος "Πάω-να-σκίσω-φανέλες" από τους παίκτες των Detroit Redwings.



Ξέρετε ότι...

...το 1/3 των παικτών του NHL φοράνε ψεύτικα δόντια, αφού τα έχουν σπάσει κατά τις συγκρούσεις τους με τον τοίχο και τους αντίπαλους παίκτες; Αρα, φίλοι μου, PC και πάλι PC, καθώς καλύτερα να παίζουμε NHL 2002 και να στερούμαστε λίγο από ρεαλισμό, παρά να βάζουμε τη μασέλα μας κάθε βράδυ σε διάλυμα :P.

Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΑΝΤΟΧΗ
91	96	95	90	85

Δεν ξέρω πόσοι αρέσκονται να παίζουν Hockey, πάντως το NHL 2002 είναι ένα πολύ καλό παιχνίδι.

hints & tips



Τα reality τηλεπαιχνίδια τελειώνουν όπου νά 'ναι, κι έτσι όλοι μας θα έχουμε περισσότερο ελεύθερο χρόνο να παίζουμε τα αγαπημένα μας παιχνίδια... Για να μη φτάσετε στα πρόθυρα νευρικής κρίσης, παίζοντας εν μέσω του καλοκαιριού, ρίξτε μια ματιά στην ανθολογία από cheats και σύντομες βοήθειες που ακολουθεί.

DRAGON THRONE: BATTLE OF RED CLIFFS

Τη δουλειά πολλοί εμίσησαν, το χρήμα ουδείς, γι' αυτό όλοι οι τρόποι απόκτησης χρημάτων χωρίς κόπο είναι καλοδεχούμενοι. Στο συγκεκριμένο παιχνίδι για να αποκτήσετε άπειρα resources, μετακινήστε το ποντίκι πάνω στο resource icon (πάνω δεξί άκρο της οθόνης) και πατήστε δεξί κλικ. Κάθε φορά που το κάνετε αυτό, θα κερδίζετε 5.000 units από κάθε resource. Δεν χρειάζεται καν να φτιάχνετε εργάτες για να συλλέγουν resources.

DARK PLANET: BATTLE FOR NATROLIS

Το ακόλουθο cheat λειτουργεί μόνο αν έχετε βάλει το patch 1.01. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, γράψτε τους εξής κωδικούς:

- **animalmagic:** Αυξάνει την παραγωγή των ζώων.
- **edgiesrock:** Κάθε φορά που θα πατάτε το πλήκτρο space θα αποκτάτε περισσότερα resources.



- **lightmap:** Εμφανίζει ολόκληρο το χάρτη ανεξάρτητα με το επίπεδο όπου βρίσκεστε.
- **harderai:** Προσθέτει ποσότητες στα resources της ομάδας που ελέγχει ο υπολογιστής και αυξάνει το μέγεθος των επιθέσεών της. Το παρόν cheat απλώς αυξάνει τη δυσκολία για όσους έχουν ήδη τελειώσει το παιχνίδι και αναζητούν κάτι πιο δύσκολο.

INCOMING FORCES

Κάντε δεξί κλικ στη συντόμευση του παιχνιδιού και επιλέξτε τις ιδιότητές της. Εκεί εισάγετε την εντολή -cheatkeys -allmissions μετά τον "προορισμό" της συντόμευσης. Ετσι, μπορείτε να "κλέψετε" από παντού. Πατώντας μέσα στο παιχνίδι το F3, γίνεστε άτρωτος και με το F4 μπορείτε να καταστρέφετε αντιπάλους με μία μόνο βολή.

GOTHIC

Εχει παρατηρηθεί ότι στο παιχνίδι αυτό όταν δώσετε στον Ball Lukor το δεύτερο κομμάτι της περγαμηνής, στη συνέχεια μένει ακίνητος και δεν σας ακολουθεί. Αν αντιμετωπίζετε και εσείς αυτό το πρόβλημα, μπορείτε να δοκιμάσετε το marvin cheat. Πληκτρολογήστε στο παιχνίδι το S και μετά marvin και ξανά το S. Τώρα ανοίγει η κονσόλα του παιχνιδιού και εκεί εισάγετε την εντολή insert lukor_bugfixbook. Αν λειτουργήσει το cheat, ο Ball Lukor θα συνεχίσει να σας ακολουθεί. Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να πάτε στην ιστοσελίδα www.worldofgothic.com.

WARRIOR KINGS

Ενας πραγματικός βασιλιάς-πολεμιστής είναι μόνο αυτός που έχει ατελείωτα resources. Για να πετύχετε κάτι τέτοιο, ανοίγετε το WordPad των Windows και στη συνέχεια το savegame που θέλετε, μια και είναι σε μορφή txt. Επειδή είναι πολύ μεγάλο, ψάχνετε για τη λέξη MOTHER. Εφόσον βρει τη λέξη, περίπου δέκα γραμμές πιο κάτω θα δείτε να γράφει: FOOD, WOOD και GOLD. Στις τιμές που είναι παραδίπλα βάζετε εσείς 100.000. Καλά δεν είναι; Σώστε το αρχείο αυτό και ξεκινήστε το παιχνίδι.





GOTHIC

INCOMING FORCES

Επιμέλεια: Χρήστος Τζαμπαζίδης
soulhunt@compupress.gr

BLOOD OMEN 2

Φανταστείτε τι μπορεί να κάνει ένας αθάνατος βρικόλακας. Η διαδικασία είναι πολύ απλή. Στο φάκελο Data του παιχνιδιού βρίσκετε το αρχείο game.erg, το οποίο ανοίγετε με το notepad. Βρείτε τη γραμμή που γράφει "-BO2 Kain Debug Flags/invulnerable"=1 και αφαιρέστε την παύλα στην αρχή της πρότασης. Δηλαδή, θα πρέπει να διαβάζεται έτσι: "BO2 Kain Debug Flags/invulnerable"=1 και στη συνέχεια σώστε το αρχείο στην καινούρια μορφή του. Αυτό ήταν! Είστε άτρωτος.

GRAND THEFT AUTO 3

Το παιχνίδι-αριστούργημα έχει και τις "κλεψιές" του. Πιστεύουμε ότι με τα cheats που ακολουθούν θα μπορέσετε να αντιμετωπίσετε κάθε πρόβλημα που θα σας παρουσιαστεί. Την ώρα που παίζετε το παιχνίδι απλώς πληκτρολογήστε τις εξής λέξεις:

- **Anicesetofwheels:** Αόρατα αυτοκίνητα
- **bangbangbang:** Καταστροφή όλων των αυτοκινήτων
- **boooooring:** Επιτάχυνση ροής παιχνιδιού
- **chittycittybb:** Ιπτάμενο αυτοκίνητο
- **cornerslikemad:** Βελτιωμένος χειρισμός
- **gesundheit:** Πλήρης υγεία
- **giveusatank:** Τεθωρακισμένο
- **gunsgunsguns:** Ολα τα όπλα διαθέσιμα
- **ifiwerearchman:** Επιπλέον χρήματα
- **ilikedressingup:** Αλλαγή ενδυμασίας
- **ilikescotland:** Συννεφιασμένος καιρός
- **ilovescotland:** Βροχερός καιρός
- **itsallgoingmaaad:** Τρελοί πεζοί
- **Madweather:** Πιο γρήγορο ρολόι παιχνιδιού
- **morepoliceplease:** Υψηλότερο επίπεδο κακοποιού
- **nastylimbscheat:** Gore Mode
- **nobodylikesme:** Ολοι οι πεζοί σάς επιτίθενται
- **nopoliceplease:** Χαμηλότερο επίπεδο κακοποιού
- **peasoup:** Ομίχλη
- **skincancerforme:** Καθαρός ουρανός
- **timeflieswhenyou:** Ο χρόνος τελειώνει πιο γρήγορα
- **turtoise:** 100% Armor
- **weaponsforall:** Πεζοί μάχονται μεταξύ τους

AQUANOX

Η φανταστική μάχη στο βυθό της θάλασσας έχει τις δυσκολίες της. Ετσι, λοιπόν, για να τη βγάλετε καθαρή, προσθέστε την εντολή -redrum - stendek στις ιδιότητες της συντόμευσης του παιχνιδιού και ξεκινήστε το παιχνίδι. Επειτα μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα ακόλουθα cheats:

- **F7:** Ατρωτος
- **F8:** Αόρατος
- **F10:** Αυτόματη ολοκλήρωση πίστας
- **F11:** Κατ' επιλογή, ολοκλήρωση πίστας
- **F12:** Αποτυχία αποστολής

GHOST RECON: DESERT SIEGE

Παιχνίδι στρατηγικής με αρκετά μεγάλο βαθμό δυσκολίας. Γι' αυτούς που δεν έχουν την υπομονή που απαιτείται για να το τερματίσουν, έχουμε τα κατάλληλα εργαλεία. Πατώντας το Enter του keypad κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού ενεργοποιείτε η κονσόλα του παιχνιδιού.

- **Refill:** Γέμισμα όπλου
- **Autowin:** Τερματίζεται η αποστολή
- **Ammo:** Ατελείωτες σφαίρες
- **Superman:** Αδύνατον να πεθάνετε
- **Teamsuperman:** Αδύνατον να πεθάνει η ομάδα
- **Shadow:** Είστε αόρατος
- **Teamshadow:** Ομάδα αόρατη
- **Chickenrun:** Μεταμορφώνει τις χειροβομβίδες σε κοτόπουλα
- **Help:** Δείχνει όλες τις εντολές/cheats
- **Listcmds:** Παρόμοιο με το Help
- **Autolose:** Κάνει ό,τι λέει
- **Eviltwin:** Ολοι παίρνουν μια περίεργη εμφάνιση
- **Names:** Δείχνει τα ονόματα των παικτών που βρίσκονται στο παιχνίδι όπου κι αν είναι
- **rumbleon/rumbleoff:** Earthquake mode on/off
- **Rock:** Ολη η βάση σας ανήκει σε μας
- **Squirrelkite:** Μετατρέπει τις χειροβομβίδες σε squirrels
- **Run:** Περπατάτε πιο γρήγορα και τρέχετε ακόμη πιο γρήγορα
- **Boom:** Ο κόσμος κουνιέται μία φορά
- **Mark:** Σημειώνει τη θέση σας τη δεδομένη στιγμή



- **Teleport:** Μεταφέρεστε στη θέση του mark
- **Unlockhero:** Ξεκλειδώνει τον ήρωα της αποστολής
- **Quit:** Σταματά όλο το παιχνίδι
- **Journalrecordstart:** Ξεκινά να γράφει το παιχνίδι
- **Journalrecordstop:** Σταματάει να γράφει το παιχνίδι
- **Journalplaystart:** Ξεκινά να παίζει το γραμμένο παιχνίδι
- **Journalplaystop:** Σταματά να παίζει το γραμμένο παιχνίδι
- **Loc:** Δείχνει τη θέση σας τη δεδομένη στιγμή
- **Perf:** Δείχνει πάρα πολλές στατιστικές
- **Range:** Δείχνει την ακτίνα δράσης κάποιου όταν θέσετε το ποντίκι επάνω του
- **Hidecorpse:** Κρύβει κάποιο πτώμα
- **setgama ###:** Ρύθμιση φωτεινότητας (αντικαταστήστε ### με αριθμούς)





BLOOD OMEN 2



GRAND THEFT AUTO 3



NEW YORK RACE

Ασυνήθιστο παιχνίδι με πολλή διασκέδαση. Σας δίνουμε τα cheats για να διαρκέσει παραπάνω το παιχνίδι για εσάς. Αντί του ονόματός σας μέσα στο παιχνίδι βάλτε ένα από τα παρακάτω για να έχετε τα επιθυμητά αποτελέσματα.



- **BIGWOLF:** Μπορείτε να έχετε όλα τα αυτοκίνητα στο beginner mode
- **SHALEA:** Μέγιστη ενέργεια
- **NIKITA:** Επιπλέον αυτοκίνητα
- **OELITA:** Μπορείτε να έχετε όλα τα αυτοκίνητα στο pro mode YXINYEDO - μπορείτε να επιλέξετε όλες τις πίστες και τις ρυθμίσεις τους
- **POOLWOOL:** Μπορείτε να έχετε όλα τα αυτοκίνητα στο expert mode

ETHERLORDS

Etherlords η συνέχεια. Αφού τα διαθέσιμα spells και creatures σας τα είχαμε δώσει στο τεύχος 149, τώρα θα σας δώσουμε κάποια πιο γενικά cheats. Πατήστε το πλήκτρο με το σύμβολο ~ για να ανοίξει η κονσόλα, εισαγάγετε τον κωδικό EtherRevelation και πατήστε ENTER. Τώρα μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τον ακόλουθο πίνακα από cheats:

Adventure-mode codes

- **open_fog:** Αφαιρεί την ομίχλη του πολέμου
- **hide_fog:** Κρύβει την ομίχλη του πολέμου
- **lose:** Χάνετε την αποστολή
- **win:** Κερδίζετε την αποστολή
- **save:** Quick save
- **load:** Quick load
- **player:** Πληροφορίες για τους παίκτες
- **give all:** Δίνει 15 από όλα τα recourses εκτός από ether
- **view resources:** Πληροφορίες για όλα τα resources

Combat-mode codes

- **lose:** Χάνετε την αποστολή
- **win:** Κερδίζετε την αποστολή
- **view_hand:** Δείχνει το χέρι του αντιπάλου
- **hide_hand:** Κρύβει το χέρι του αντιπάλου
- **view army:** Πληροφορίες για το στρατό σας
- **view hand:** Πληροφορίες για το δικό σας χέρι
- **change health ‹health number›:** Αλλάξτε την υγεία του ήρωά σας. Π.χ., change health 100
- **change mana ‹mana number›:** Αλλάξτε την ποσότητα του μάνα του ήρωά σας. Π.χ., change mana 100
- **change enemy ‹health|mana|links› ‹number›:** Αλλάξτε την κατάσταση του αντίπαλου ήρωα. Π.χ., change enemy health 1

SERIOUS SAM: SECOND ENCOUNTER

Ο σοβαρός Sam θέλει και cheats, όχι ότι χωρίς αυτά δεν μπορείτε να τον τερματίσετε, αλλά καλό είναι να τα έχει κανείς. Ανοίξτε την κονσόλα με το σύμβολο ~ και πληκτρολογήστε έναν από τους παρακάτω κωδικούς:

- **please fly:** Flight mode
- **please ghost:** No Clipping mode
- **please tellall:** Σας δείχνει μηνύματα Netricsa
- **please refresh:** Ανανεώνεται η υγεία σας
- **please giveall:** Δίνονται όλα τα αντικείμενα
- **please god:** Γίνεστε άτρωτος
- **please open:** Ανοίγουν όλες οι πόρτες
- **please invisible:** Γίνεστε αόρατος
- **please killall:** Καταστρέφονται οι αντίπαλοι

EVOLVA

Το Evolva ήταν ένα από τα πιο εντυπωσιακά παιχνίδια της εποχής του. Για να μπορέσετε να έχετε πλήρη εξοπλισμό, πρέπει να ακολουθήσετε τα επόμενα βήματα. Πηγαίνετε στο φάκελο του Evolva και ψάχνετε για τα αρχεία του τύπου 1v1. Ψάξτε γι' αυτά τα αρχεία και θα δείτε τα αρχεία να είναι 1-12. Αν ανοίξετε ένα από αυτά με το notepad και αλλάξετε τα παρακάτω δεδομένα

[Genes]	Stealth=100000
Claw=100000	Necrocyte=100000
Flame=100000	Electricity=100000
Spike=100000	Shield=100000
Armour=100000	Mucus=100000
Spore=100000	GeneDisruptor=100000
Stickyfoot=100000	

θα μπορείτε να έχετε "full gene power", απορροφώντας μόνο ένα πλάσμα.

COSSACKS: THE ART OF WAR

Για να ενεργοποιήσετε τα cheats απλώς πατήστε ENTER μέσα στο παιχνίδι και στη συνέχεια έναν από τους ακόλουθους κωδικούς:





ETHERLORDS



SERIOUS SAM: SECOND ENCOUNTER

- **izmena:** Αλλάξτε σε άλλο παίκτη πατώντας το χρώμα του
- **multitvar:** Πάρτε τον έλεγχο των αντίπαλων μονάδων πατώντας "P"
- **supervizor:** Δείχνει όλο το χάρτη
- **www:** Τα παραπάνω 3 cheats συνδυασμένα
- **money:** Δίνει 50.000 ξύλο, φαγητό, πέτρα, χρυσό, σίδερο και κάρβουνο
- **VICTORY:** Κερδίζετε την αποστολή

STAR WARS: STARFIGHTER

Αξιόλογος και αρκετά δύσκολος είναι, τελικά, αυτός ο τίτλος της LucasArts. Πολλά cheats δεν υπάρχουν γι' αυτό το παιχνίδι και για την ακρίβεια είναι μόνο ένα. Για να ξεκλειδώσετε οτιδήποτε είναι διαθέσιμο στο Starfighter, πατήστε "overseer" ενώ βρίσκεστε στο Bonus menu.

GANGSTERS 2

Κατόπιν παράκλησης ενός πιστού αναγνώστη μας, θα σας προσφέρουμε τα σημαντικότερα hints αυτού του παιχνιδιού.

- Το κλειδί της επιτυχίας είναι να πάρετε τα οικοδομικά τετράγωνα που κατέχει ο αντίπαλος. Οταν βρίσκεστε στο Street view και θέλετε να πάρετε μια αντίπαλη περιοχή, να προσέξετε να μην είναι κοντά αστυνομικοί για να έχετε αρκετό χρόνο ώστε να ξεφύγετε αν σας πάρουν χαμπάρι. Αν ο ιδιοκτήτης του τετραγώνου είναι μέσα, τότε μπείτε και σκοτώστε τον. Ξαναμπείτε μέσα αργότερα και κατακτήστε το οικοδομικό τετράγωνο. Αν το κάνετε αυτό με την πλειονότητα της αντίπαλης περιοχής, τότε αυτές οι περιοχές θα σας αποδώσουν ένα μεγάλο ποσό χρημάτων. Αξίζει, επίσης, να αναφέρουμε ότι οι αντίπαλοί σας δεν έχουν τα κότσια να εκδικηθούν κάποιον που βρίσκεται σε άγνωστη γι' αυτούς περιοχή. Ετσι, εξασφαλίζεται ακόμη περισσότερο η σταθερότητα της "επιχείρησής" σας.
- Οταν, τελικά, αποκτήσετε αρκετά χρήματα με την προαναφερθείσα μέθοδο, το επόμενο βήμα σας θα είναι αγοράσετε ένα πολύ καλό αυτοκίνητο (πατάτε το Shift και αριστερό κλικ στο αρχηγείο σας). Θα μπορείτε, επίσης, να έχετε πρόσβαση στα καλύτερα όπλα που υπάρχουν, δηλαδή το tommygun, 9MMs και τα shotguns. Εφόσον θα έχετε ένα καλό αυτοκίνητο και τα καλύτερα όπλα και σας συνοδεύουν 4 σωματοφύλακες, ξεκινάτε μια εκστρατεία σκοτώνοντας όποιον εχθρό βλέπετε μπροστά σας. Είναι ένας σίγουρος τρόπος να καταλάβετε εχθρικές περιοχές.



- Επειτα από μάχες θα ήταν καλό να αντικαταστήσετε τους τραυματίες σωματοφύλακες με νέους, ώστε να έχετε τις μέγιστες πιθανότητες να νικήσετε.
- Αν ο σύμβουλός σας σάς λέει ότι ένας από τους εγκληματίες σας έχει υψηλό notoriety level, μπορείτε να τον χρησιμοποιήσετε ως οδηγό, χωρίς να κινδυνεύει να τον συλλάβουν. Αν, όμως, είναι στο δρόμο περπατώντας και βρίσκετε στο οπτικό πεδίο ενός αστυνομικού, τότε ή θα τον κυνηγήσουν ή θα τον πυροβολήσουν. Αν το επίπεδο του θυμού του είναι πολύ μικρό, τότε το πιο πιθανό είναι να παραδοθεί στους αστυνομικούς.
- Οταν ξεκινούν οι αστυνομικοί να κυνηγούν έναν εγκληματία σας καθώς αυτός περπατά στο δρόμο, αν έχετε 2-4 σωματοφύλακες, σκοτώστε τους αστυνομικούς, αν δεν έχετε, πηγαίνετε σπίτι σας. Ενας gangster θα χάσει μια μάχη εναντίον αστυνομικών, αφού κυκλοφορούν πάντα σε ομάδες ή βρίσκονται κοντά σε άλλους αστυνομικούς.
- Οι παράνομες επιχειρήσεις φέρνουν τα πιο πολλά χρήματα. Αν έχετε μία και δεν ξέρετε πώς να την ξεκινήσετε, θα χρειαστεί να πάτε στο report του σπιτιού όπου βρίσκεται αυτή η επιχείρηση. Πατήστε στη συνέχεια το illegal business και μετά το κουμπί specialists. Θα σας δείξει εκεί επαγγελματίες που θα μπορούν να κάνουν αυτήν την παράνομη επιχείρηση να δουλέψει. Κάντε κλικ σε αυτόν από τους επαγγελματίες που δεν έχει τίποτα γραμμένο δίπλα από το όνομά του, πατήστε στο Relocate και στο Xin στην πάνω γωνία και βγείτε από το μενού. Ο specialist αυτός θα ξεκινήσει από το αρχηγείο σας και θα πάει στην ανάλογη επιχείρηση οπότε και θα αρχίσει να τη διευθύνει.

Για να γίνετε ανίκητοι, δεν έχετε παρά να εφαρμόσετε τους ακόλουθους συνδυασμούς πλήκτρων: Κρατήστε πατημένα τα Ctrl, Shift και C και στη συνέχεια πληκτρολογήστε Tony S. για να ενεργοποιηθούν τα cheats και βάλτε αντί για το όνομα του Joey Bane τη λέξη Scarface. Θα πάρετε τέσσερις νέους πλήρως εκπαιδευμένους εγκληματίες, θα είστε άτρωτος, θα αποκτήσετε όλα τα όπλα και αυτοκίνητα, καθώς και πρόσβαση σε όλες τις αποστολές.

Για να πάρετε ένα Classic 1950 Hotrod και οκτώ εκπαιδευμένους εγκληματίες, θα χρειαστεί να κάνετε τα εξής βήματα: Πατήστε Ctrl+Alt+Shift+C και στο μενού που θα εμφανιστεί πληκτρολογήστε Speedy και μετά Gonzo αντί για το όνομα του Joey Bane. Οταν ξεκινήσετε το παιχνίδι, θα έχετε τα αποτελέσματα που αναφέραμε. Αν θέλετε να έχετε στη διάθεσή σας όλα τα spy reports, βάλτε στο όνομα του Joey Bane τη λέξη bangagong. PC



COSSACKS: THE ART OF WAR





STAR WARS: STARFIGHTER



Adventure SOS

Dungeon Siege

Απαντήσεις για όλους

Γύρισα από τη συναυλία του Manu Chao, που έγινε στη Φρεατίδα το Σάββατο 8 Ιουνίου, ξετρελαμένος. Τέτοιο παλμό είχα χρόνια να ζήσω σε συναυλία. Περισσότεροι από 20.000 κόσμου προκάλεσαν το αδιαχώρητο. Για πρώτη φορά έκλεισαν οι δρόμοι της περιοχής. Από τη συναυλία των Clash στο Παναθηναϊκό Στάδιο είχα να ζήσω παρόμοια κατάσταση. Δεν θυμάμαι τα τελευταία χρόνια να έχω δει τόσο πολύ κόσμο να χαμογελάει και να είναι ευτυχισμένος. Ας είναι καλά αυτός ο μουσικός, που έχει βαλθεί να μας μεταδώσει την τρέλα των λαών της Λατινικής Αμερικής. Εχοντας κάνει τρία ταξίδια, σε Περού - Εκουαδόρ - Βολιβία, και ετοιμάζοντας το τέταρτο στην Κούβα, τον νιώθω απόλυτα.

ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΟ DUNGEON SIEGE

Στο forum του "PC Master" δημοσιεύτηκαν μία σειρά μηνυμάτων σχετικά με το παιχνίδι, μερικά εκ των οποίων με αφορούν άμεσα.

➤**1.** Την αρχή έκανε ο χρήστης με το User ID "HPSTG", τη Δευτέρα 3 Ιουνίου, στο μήνυμά του με θέμα: "Πάντως πρέπει να ξέρετε ότι το περιοδικό το διαβάζει και άσχετος κόσμος".

Στο μήνυμά του αυτό γράφει τα εξής:

"Και αυτό, φυσικά, ανεβάζει τις ευθύνες αυτών που γράφουν, έτσι; Καλά να το δω εγώ το: 'Με έναν Pentium 3 στα 450/550MHz και μια καλή κάρτα γραφικών (π.χ. την ATI Radeon 7500 που κοστίζει τελική τιμή γύρω στις 51.000 δρχ.) δεν θα έχετε πρόβλημα', και το: 'Η δε nVIDIA κάνει το τρικ οι drivers της να είναι ειδικά επεξεργασμένοι για να αξιοποιούνται από το Quake 3 (το οποίο δεν αξιοποιεί τις νέες δυνατότητες των καρτών, αλλά μικρό μέρος τους), αυτό, όμως, δεν σημαίνει ότι οι drivers αυτοί αποδίδουν το ίδιο καλά και με άλλα απαιτητικά παιχνίδια. Εγώ, πάντως, που έχω μία Matrox G550 δεν συνάντησα κανένα πρόβλημα με το παιχνίδι.'

Αλλά για ΦΑΝΤΑΣΤΕΙΤΕ να το δει κανένας άσχετος και να πάει να πάρει Matrox G550 για να παίζει παιχνίδια; Επειδή ο καθένας έχει το fan club του και τα κολλήματά του, δεν σημαίνει ότι πρέπει να γράφει ό,τι του κατέβει, ειδικά σε τομείς που είναι επιεικώς ΑΣΧΕΤΟΣ.

Ορίστε και μία screenshot από το παιχνίδι στο PC μου, σε 1.024x768@32bit με τις λεπτομέρειες στο τέρμα χωρίς FSAA:

Ναι, καλά είδατε, 10,4FPS και σε άλλες φάσεις πέφτει και χαμηλότερα. Αλλά, πάλι, μπορεί να χρειάζεται 'optimization' το PC μου...

Το φτωχό μου PC, λοιπόν, που σε αυτή και σε άλλες αρκετές φάσεις του παιχνιδιού σέρνεται, είναι ένας AthlonXP@1533MHz, 512MB DDR @153(2-2-2), Epox 8KHA+, Creative GeForce4 Ti4400(@310/680) και είναι τόσο αργό, που πιάνει μόνο 11.252 μονάδες στο



Στην τελική μάχη με τον Gom σε ανάλυση 640x480 έχουμε 36,5FPS.



Στην τελική μάχη με τον Gom σε ανάλυση 640x480 έχουμε 38,7FPS.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη
andreas@compulink.gr

3DMark2001SE. Αυτά, λοιπόν, και να θυμάστε ότι ακόμα και άσχετοι να μη διάβαζαν το περιοδικό (που σας διαβεβαιώ ότι είναι μεγάλο ποσοστό του κοινού του), οι παλιοί αναγνώστες ή απλώς αυτοί που ξέρουν πού πάνε τα τέσσερα, περιμένουν ΠΟΛΥ περισσότερα."

2. Στο μήνυμα αυτό απαντά την ίδια μέρα ένας άλλος χρήστης, με το User ID "Elessar", γράφοντας τα εξής:

"Καλά, εδώ και πάρα πολλά χρόνια ο Τσουρινάκης προσπαθεί να μας πείσει για τα προϊόντα που χρησιμοποιεί. Αναφέρομαι κυρίως σε μία κάρτα ήχου που είχε τότε, δεν θυμάμαι ακριβώς (νομίζω την Pro Audio Spectrum)."

Την Τετάρτη 5 Ιουνίου 2002 ο HPSTG, υποστηρίζοντας το αρχικό μήνυμά του, απαντά σ' έναν άλλο χρήστη με το ακόλουθο:

"Πάντως, μπορούσε να πει ότι χρειάζεται δυνατό μηχάνημα για να παιχτεί καλά το παιχνίδι και όχι να μας λέει ότι οι nVIDIA κάρτες είναι μόνο για το Quake 3 και ότι η δική του super-duper Matrox G550 με έναν P3-550 παίζει το παιχνίδι καλά. Υπάρχει διαφορά μεταξύ παραπληροφόρησης και ενημέρωσης. Ειδικά κάποιος που για τόσο καιρό πολεμούσε το 3D, πρέπει να προσέχει περισσότερο τι λέει και γνώμη μου είναι πως αν τελικά πάρει το Morrowind για review, θα πρέπει να το δοκιμάσει σε δυνατότερο μηχάνημα και να μη γράψει πάλι ότι θα παίζει καλά σε G550 ..."

3. Στη συζήτηση παρενέβη και μία χρήστρια με το User ID "Αταλάντη", η οποία έγραψε τα εξής:

"Ναι, και εμένα με ενόχλησε η παρατήρησή του. Ηταν ελαφρώς υπερβολική, μπορώ να πω. Βέβαια, ο Αντρέας είναι συνηθισμένος στα adventures και δεν ξέρει τι εστί framerate σε action τίτλους.

Το παιχνίδι αρχίζει από τις εταιρείες, οι οποίες δημοσιοποιούν πάντοτε εξωπραγματικά minimum requirements.

Στα σύγχρονα παιχνίδια, πια, οι κάτοχοι μηχανημάτων που αγγίζουν τις ελάχιστες (ή και πολλές φορές τις προτεινόμενες) απαιτήσεις του εκάστοτε παιχνιδιού με το μηχάνημά τους, αναγκάζονται να παίξουν ένα παιχνίδι πολύ διαφορετικό από αυτό που αγόρασαν και από αυτό που περίμεναν όταν χάζευαν ώρες αμέτρητες τις φωτογραφίες του.

Αλλά ακόμα κι έτσι, που τώρα πλέον το παιχνίδι θυμίζει κάτι πρωτόγονο, είναι πάρα πολλές οι περιπτώσεις που το παιχνίδι εξακολουθεί να μην τρέχει καλά. Ομως, έτσι είναι οι υπολογιστές.

Ισως για να βελτιωνόταν η κατάσταση να έπρεπε ο έντυπος και ηλεκτρονικός Τύπος να υπογραμμίζουν αυστηρά και αναλυτικά το θέμα απόδοσης κάθε παιχνιδιού. Αλλά αυτό είναι κάτι που δεν συμβαίνει σχεδόν πουθενά.

Με τη σειρά του ο Ανδρέας, για ν' αποδείξει του λόγου το αληθές, έπρεπε να χρησιμοποιήσει την αντικειμενικότερη μέθοδο για τα παιχνίδια, τα frames per second, κάτι που είναι ιδιαίτερα εύκολο να διαπιστώσει κανείς στο Dungeon Siege, αφού στα options περιλαμβάνεται η επιλογή της εμφάνισης των FPS. Βέβαια, αν γινόταν κάτι τέτοιο σε μόνιμη βάση για κάθε παιχνίδι, κάθε άσχετος (όπως τον αποκαλείτε), όταν θα έβλεπε τα 25 και τα 35FPS του Dungeon Siege, θα τρόμαζε και δεν υπήρχε περίπτωση ν' αγόραζε ποτέ το συγκεκριμένο παιχνίδι.

Το Dungeon Siege, ας πούμε, για να το πάρει το ποτάμι, τρέχει ομαλά σε αυτά τα FPS, αλλά ο σκοπός και η αναζήτηση όλο και υψηλότερων frames γίνεται μόνο και μόνο για την εξασφάλιση της ομαλότητας και της σταθερότητας στο framerate, ακόμα και στις πιο έντονες σκηνές.

Γιατί αν, π.χ., τα 30FPS του DS είναι με τα options στο medium, όταν είσαι στην πόλη και κοιτάς τις κότες, φανταστείτε τι θα γίνεται στις μάχες... (Και μη σας ξεγελάει ο Darevirn, στο patch που ετοιμάζεται δεν έχουν κάνει καμία ανακοίνωση πως

Εγώ με τη Matrox G550 στην τελική μάχη του παιχνιδιού, την οποία θεωρώ ως την πιο απαιτητική και δύσκολη, σημείωσα τα frame rates που μπορείτε να δείτε στις εικόνες που δημοσιεύονται στις σελίδες αυτές.


Στην τελική μάχη με τον Gom σε ανάλυση 1.024x768 έχουμε 20,3FPS.


Στην τελική μάχη με τον Gom σε ανάλυση 1.024x768 έχουμε 16,9FPS.



Adventure SOS

θα βελτιωθεί η απόδοση του εν λόγω παιχνιδιού. Εχω το beta και κάτι παραπάνω γνωρίζω.)

Είμαι περίεργη για το τι θα γράψει για το Morrowind, μια και δηλώνει εντυπωσιασμένος, επειδή το Morrowind είναι τρομερά απαιτητικό παιχνίδι και ουσιαστικά το μόνο που μπορείς να κάνεις για να αυξήσεις την απόδοσή σου είναι να μειώσεις τα real time shadows και το view distance.

Αν ήμουν συντάκτρια παιχνιδιών (ακριβώς γι' αυτόν το λόγο δεν είμαι, γιατί κανείς δεν θ' ανεχόταν να λέω τέτοια πράγματα;), η πρότασή μου θα ήταν να μην αγοράσει κανείς το Μ αν δεν έχει high-end μηχάνημα. Τέτοια παιχνίδια ειλικρινά δεν αξίζει να τα παίζεις, αν όλη η οθόνη σου επικαλύπτεται από ένα πέπλο ομίχλης, γιατί δεν τα ευχαριστιέσαι (είναι και λίγο 'ρηχό' για να πω την κακία μου, οπότε κρέμεται απ' τα γραφικά του).

Και μια που το 'φερε η κουβέντα, για διαβάστε το παρακάτω για να ξέρετε τι να περιμένετε από το Unreal Tournament 2003: Οπως δήλωσε ο Tim Sweeney (συνιδρυτής, προγραμματιστής της Epic και κατασκευαστής της Unreal Engine -Warfare) σε συνέντευξή του, αυτή τη στιγμή δεν υπάρχει στην αγορά μηχάνημα που να μπορεί να τρέξει το UT2003 σταθερά στα 60FPS. Τα τωρινά high-end μηχανήματα θα πιάνουν μέχρι 45...

Δεν μας διευκρίνισε, όμως, τις ρυθμίσεις και το επίπεδο λεπτομέρειας ... Μήπως σας θυμίζει κάτι η ιστορία (βλ. μερικές γραμμές πιο πάνω);"

4. Τέλος, ο User ID "Data" έγραψε ένα μήνυμα στο οποίο αναφέρει:

"Αν η Matrox ξανάπαιρνε τα ηνία στα γραφικά με το καινούριο super τσιπάκι που λένε ότι ετοιμάζει, φαντάζεστε τον Τσουρινάκη να αρχίσει να κάνει reviews για FPS; I would buy that for a dollar :)"

Εστειλα, κατ' αρχάς, απαντητικά e-mails στους Elessar και Αταλάντη, μια και μόνο αυτοί έχουν δηλώσει τις e-mail addresses τους. Γενικά, πάντως, επί των θεμάτων αυτών απαντώ τα εξής:

Α. ΓΙΑ ΤΟ DUNGEON SIEGE

Απαντώντας σε όλους μαζί, αυτό που έγραψα στο "Adventure SOS" είναι ότι το σχόλιο του Βαγγέλη ΔΕΝ στέκει, με όλη την εκτίμηση που τρέφω στο πρόσωπό του. Εξακολουθώ να υποστηρίζω ότι μ' έναν Pentium 3 στα 450/550MHz και μία καλή κάρτα γραφικών, όπως θεωρώ την ATI Randeon 7500, η τελική τιμή της οποίας είναι γύρω στις 51.000 δρχ., δεν θα έχετε κανένα πρόβλημα παίζοντας το παιχνίδι (την έχω δει να τρέχει στον υπολογιστή φίλου μου και γι' αυτό το γράφω).

Εγώ, λοιπόν, με τη Matrox G550, στην τελική μάχη του παιχνιδιού, την οποία θεωρώ ως την πιο απαιτητική και δύσκολη, σημείωσα τα frame rates που μπορείτε να δείτε στις εικόνες που δημοσιεύονται στις σελίδες αυτές. Οι εικόνες 1 και 2 είναι σε ανάλυση 640x480 και οι εικόνες 3 και 4 σε ανάλυση 1.024x768. Αν εγώ βγάζω με την κάρτα μου αυτά τα frames, που φαίνονται στην επάνω αριστερά γωνία κάθε εικόνας (σε περίπτωση που στις φωτογραφίες δεν φαίνονται καθαρά τα frame rates ανά εικόνα είναι: 1η 36,5FPS, 2η 38,7FPS, 3η 20,3FPS και 4η 16,9FPS) ο Βαγγέλης με το σύστημα που λέει ότι έχει, ΔΕΝ μπορεί να βγάζει ΜΟΝΟ 7-8 frames, εκτός και αν αυτό έχει κάποια άλλα προβλήματα (κάτι που πιστεύω ότι συμβαίνει). Το ίδιο ισχύει και για το σύστημα του χρήστη HPSTG, που στην εικόνα που δημοσιεύσει στο forum δείχνει να έχει μόνο 10,4FPS!

Επειδή δεν μπορώ να δεχτώ ότι μία G550 είναι πιο γρήγορη από την GeForce4 Ti4400 του HPSTG ή την GeForce3 του Βαγγέλη (μια και εγώ σημειώνω περισσότερα FPS από αυτούς), υποστηρίζω ότι "κάτι" δεν πάει καλά με τα PCs τους. Προς αποφυγήν, δε, άλλων υποθέσεων δημοσιεύω στις σελίδες αυτές και τις φωτογραφίες που δείχνουν ότι όλες οι επιλογές του παιχνιδιού είναι στο μάξιμουμ δυνατόν, σε ανάλυση 1.024x768 πάντα.

Αυτό έγραψα και αυτό επαναλαμβάνω.

Εχω δώσει στη σύνταξη του περιοδικού ένα benchmark-πρόγραμμα του Dungeon Siege και θα το βρείτε στο CD αυτού του μήνα. Με αυτό μπορείτε να έχετε μια πιο αντικειμενική μέτρηση, κοινή για τον καθένα, μια και το εσωτερικό benchmark του παιχνιδιού, που μπορείς να το ενεργοποιήσεις από τα MAIN MENU - OPTIONS - GAME, επηρεάζεται από τις ρυθμίσεις που κάνεις στο παιχνίδι. Με το benchamark αυτό εγώ καταγράφω μέσο όρο 50FPS. Σημειώστε ότι αυτό το benchamark-πρόγραμμα απαιτεί το πρωτότυπο CD του παιχνιδιού, γιατί βάσει αυτού κάνει το test.

Β. ΠΕΡΙ ΚΑΛΥΤΕΡΟΥ ΣΤΙΣ ΚΑΡΤΕΣ ΓΡΑΦΙΚΩΝ

Το καλύτερο είναι μία σχετική έννοια. Αν κρίνουμε τις κάρτες γραφικών από πλευράς ποιοτικής απόδοσης των χρωμάτων, η σειρά είναι Matrox - ATI - nVIDIA. Γι' αυτό και πολλοί επαγγελματίες στο χώρο του 2D προτιμούν τα προϊόντα της Matrox.



Στα χιονισμένα βουνά έξω από το Glacern έχουμε 19,8FPS σε ανάλυση 1.024x768.



Στα χιονισμένα βουνά έξω από το Glacern έχουμε 16,3 FPS σε ανάλυση 1.024x768 κατά τη διάρκεια μάχης.

Αν κρίνουμε τις κάρτες γραφικών από πλευράς ταχύτητας, τότε η σειρά είναι αντίστροφη, δηλαδή nVIDIA - ATI - Matrox. Ο καθένας διαλέγει και παίρνει ανάλογα με τις ανάγκες του. Ποτέ δεν ισχυρίστηκα ότι οι κάρτες της nVIDIA δεν αξίζουν. Απλώς αυτό που έχω υποστηρίξει σε 2-3 άρθρα μου είναι ότι οι κάρτες με τα τσιπάκια MX της nVIDIA παρουσιάζουν μία σειρά από προβλήματα, που τα περιοδικά του χώρου "κρύβουν", λες και δεν υπάρχουν. Το πρόβλημα, όμως, είναι τόσο μεγάλο, που τελικά η ίδια η nVIDIA έβγαλε επίσημη ανακοίνωση για αρκετές από τις κάρτες της σειράς MX που κυκλοφορούν και που, δυστυχώς, στην Ελλάδα ΜΟΝΟ το site www.flash.gr αναδημοσίευσε. Αυτές, όμως, τις κάρτες, επαναλαμβάνω τις MX, αγοράζει σωρηδόν ο κόσμος, νομίζοντας ότι έτσι έχει μία πραγματική GeForce 2 ή 3 κάρτα γραφικών.

Εχω υποστηρίξει, επίσης, ότι η nVIDIA βγάζει drivers που έχουν ξεχωριστή απόδοση στο Quake, το οποίο χρησιμοποιούν πάρα πολύ ως βασικό benchmark. Πρέπει δε κάποιος να πει στο χρήστη "HPSTG" ότι είμαι από τους πρώτους στην Ελλάδα που διεκδίκησαν να μετριούνται οι επιδόσεις των καρτών γραφικών με παιχνίδια και όχι με τα γενικά benchmarks utilities. Είχα έρθει, μάλιστα, σε δημόσια αντιπαράθεση με άλλα περιοδικά του χώρου για το θέμα αυτό. Απλώς λέω ότι από τότε που έγινε γνωστό ότι η nVIDIA έδινε ειδικό βάρος στους drivers της ως προς το Quake - το γεγονός αυτό αποκάλυψαν μεγάλα sites του εξωτερικού, δεν το έχω βγάλει από το κεφάλι μου - πρέπει να καταλήξουμε σε 4-5 παιχνίδια που να είναι κοινώς αποδεκτά για την πληρότητα και την απαιτητικότητά τους σε μία σειρά επιμέρους δυνατότητες των καρτών γραφικών και σ' αυτά να γίνονται οι διάφορες μετρήσεις.

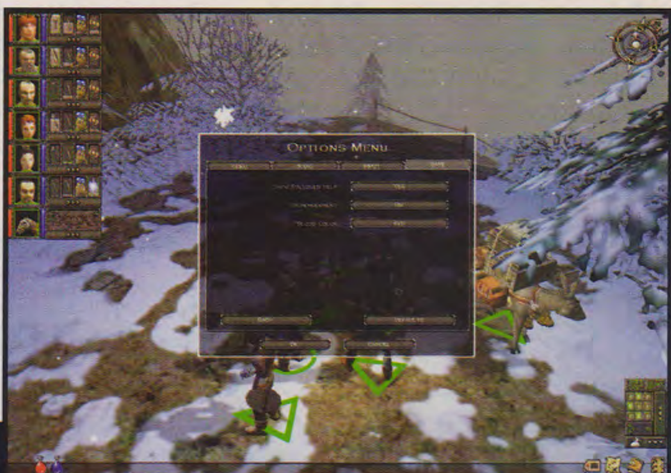
Οι "πρωτότυπες" GeForce φυσικά αξίζουν, αλλά πόσοι από όλους όσοι "φωνάζουν" έχουν μία τέτοια κάρτα; Εγώ απ' όλους τους φίλους μου μόνο δύο ξέρω που έχουν πρωτότυπη GeForce 3. Ο μεν Μαραγκουδάκης Γιώργος (πολιτικός μηχανικός) την έφερε από τις ΗΠΑ, ο δε Αλέξανδρος Φιλιππίδης (dj) έδωσε 150.000 δρχ. για να αγοράσει πέρυσι μία "πρωτότυπη" GeForce 3 από τη χώρα μας. Ο μεν Γιώργος παίζει κυρίως adventures - strategies - RPGs, ενώ ο Αλέξανδρος την αγόρασε γιατί ήθελε να παίζει το αγαπημένο του Quake on-line με ΟΛΕΣ τις δυνατότητές του στο μάξιμουμ. Απ' ό,τι λέει, μάλιστα, είναι η πρώτη φορά που είδε το παιχνίδι να τρέχει τόσο καλά, σχεδόν εξαιρετικά. Ολοι οι άλλοι που ξέρω έχουν κάποιο MX μοντέλο.

Επειδή, όμως, η συζήτηση δεν σταματά εδώ, σας προτείνω να κάνετε το ακόλουθο test. Κατεβάστε το Winamp από τη διεύθυνση http://www.winamp.com και εγκαταστήστε το στον υπολογιστή σας. Εν συνεχεία, πηγαίνετε στη διεύθυνση http://www.55ware.com/ και κατεβάστε το G-Force. Είναι freeware. Προσέξτε να κατεβάσετε το plug-in για το Winamp και όχι τη stand-alone έκδοση. Εγκαταστήστε το plug-in αυτό και τώρα πια τρέξτε ένα









Οι εικόνες αυτές δείχνουν τις ρυθμίσεις του παιχνιδιού. Ειδικά η πρώτη δείχνει ότι το SHADOWS είναι στο ALL COMPLEX.



οποιοδήποτε MP3 τραγούδι. Αμέσως μόλις αυτό ξεκινήσει, πατήστε τα πλήκτρα CTRL και P και στα Winamp Preferences κάντε κλικ στο Plug-ins - Visualization. Τώρα, επιλέξτε το G-Force (VIS_G-Force.DLL) και κάντε κλικ στο START. Θ' ανοίξει ένα μικρό παράθυρο G-Force, που θα παίζει random γραφικά, ενώ θα εξελίσσεται το κομμάτι που έχετε επιλέξει. Πατώντας, τώρα, διαδοχικά το πλήκτρο ENTER/RETURN, θα τρέχετε το plug-in αυτό σε FULL SCREEN mode ή σε παράθυρο. Αν κατά τη διάρκεια της αλλαγής από Full Screen γραφικά σε Window mode και το αντίστροφο, ακούτε ένα μικρό "κόψιμο"- επανάληψη του κομματιού τη στιγμή που αλλάζει ανάλυση, τότε ανεπιφύλακτα σας συνιστώ να αλλάξετε κάρτα γραφικών. Οι πρωτότυπες Matrox, ATI και nVIDIA κάρτες γραφικών εδώ δεν παρουσιάζουν κανένα πρόβλημα, ενώ η πλειονότητα των MX καρτών, και όχι μόνο, εμφανίζουν πρόβλημα.

Γ. ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΙΣ ΚΑΡΤΕΣ ΗΧΟΥ

Σωστά θυμάται ο χρήστης Elessar ότι μιλούσα για την ProAudio Spectrum. Στην εποχή της ήταν πολύ καλύτερη από τη SounBlaster 16, που ήταν η άλλη κάρτα ήχου. Κάνει, όμως, λάθος αν νομίζει ότι αυτά είναι δικά μου σχόλια. Ο Ken Williams της γνωστής σε όλους Sierra σε διάλεξη σε αμερικανικό πανεπιστήμιο, σε σχετική ερώτηση για το από ποια συστατικά θεωρεί ότι πρέπει να αποτελείται το "καλύτερο" PC, όσον αφορά στην κάρτα ήχου, δεν ανέφερε τη SounBlaster 16, αλλά την ProAudio Spectrum. Δεν ανέλαβα εγώ να την προωθήσω, όπως θέλει να νομίζει ο φίλος.

Ακόμη περισσότερο, λίγα χρόνια αργότερα, στην περιβόητη CeBIT της Γερμανίας, ψηφίστηκε ως το καλύτερο hardware η καινούρια κάρτα ήχου που ετοίμαζε η ProAudio Spectrum σε συνεργασία με τα περίφημα εργαστήρια του Stanford University. Για να καταλάβετε, δε, το μέγεθος της σύγκρισης, τότε το περιβόητο Thinkpad της IBM ήρθε δεύτερο! Δυστυχώς, σχεδόν την ίδια χρονιά η Υπηρεσία Οικονομικών Εγκλημάτων των ΗΠΑ "έκλεισε" την ProAudio Spectrum, γιατί οι ιδρυτές της έκαναν μία απάτη με τις μετοχές τους! Εκεί, βλέπεις, δεν αστειεύονται με κάτι τέτοια, όπως συμβαίνει με το δικό μας χρηματιστήριο.

Δ. ΠΕΡΙ ΣΧΟΛΙΩΝ ΚΑΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΜΩΝ ΓΕΝΙΚΑ

Ο χρήστης HPSTG μπορεί να με θεωρεί επιεικώς ΑΣΧΕΤΟ, είναι δικαίωμά του, και ο ίδιος να θεωρεί ότι ξέρει πολύ καλά πού πάνε τα τέσσερα, αλλά προφανώς κάπου κάνει λάθος. Εχω πιο αδύνατο μηχάνημα, σαφώς πιο αδύνατη από πλευράς ταχύτητας κάρτα γραφικών κι όμως, βγάζω περισσότερα FPS. Η λογική λέει ότι κάτι δεν πάει καλά, εκτός και αν νομίζει ότι κλέβω...

Δεν έχω καμία απέχθεια ούτε πολεμώ τα 3D games, όπως υποστηρίζει. Απλώς λέω ότι πάνε ντε και καλά να μας επιβάλουν ένα είδος παιχνιδιού, που απορρέει κυρίως από τις ανάγκες των εταιρειών που παράγουν τις κάρτες γραφικών και όχι από τις δικές μας. Επαναλαμβάνω ότι ακόμη δεν έχω δει 3D game που να έχει την ποιότητα των γραφικών ενός 2D/3D adventure game. Δείτε το Syberia, που κανονικά θα έχει κυκλοφορήσει από τις 15 Ιουνίου, και νομίζω ότι θα συμφωνήσετε μαζί μου. Τα μόνα 3D games που εγώ έχω δει να ξεχωρίζουν από πλευράς απόδοσης περιβάλλοντος χώρου, εσωτερικού και εξωτερικού, είναι τα Ultima 9 - Dungeon Siege - Morrowind, όλα RPGs. Και πάλι, όμως, δεν φτάνουν την ποιότητα των γραφικών ενός Longest Journey. Εξάλλου, όλοι οι μεγάλοι σχεδιαστές παιχνιδιών παραδέχονται ότι είναι πολύ πιο δύσκολη και απαιτητική η δημιουργία γραφικών ενός 2D/3D adventure από αυτήν οποιουδήποτε 3D action game. Αυτό δεν το αμφισβητεί κανείς. Γι' αυτό και κοστίζοντας πολύ περισσότερο στη δημιουργία τους, τα adventures έχουν γίνει πια μη αποδοτικά. Αν κάποιος από εσάς πιστεύει το αντίθετο, λυπάμαι αλλά κάνει λάθος. Μπορείτε να ρωτήσετε οπουδήποτε θέλετε για το θέμα αυτό.

Η χρήστρια "Αταλάντη" κάνει μία σειρά σωστών διαπιστώσεων. Σε αρκετά συμφωνώ μαζί της και ομολογώ ότι μου έκαναν εντύπωση οι προβληματισμοί της. Οντως υπάρχει πρόβλημα με τις minimum απαιτήσεις των παιχνιδιών, αλλά αυτό ισχύει και προς τα πάνω και προς τα κάτω. Υπάρχουν, δηλαδή, μία σειρά παιχνιδιών που ενώ λένε ότι απαιτούν Pentium MMX 200, τελικά τρέχουν και σε Pentium στα 130MHz.

Απαντώντας, όμως, γενικά, δεν έχω δει ακόμη παιχνίδι που αν κάποιος έχει έναν Pentium 3 στα 550MHz, με μία καλή κάρτα γραφικών, να μην μπορεί να το τρέξει ικανοποιητικά. Νομίζω ότι η δημοσίευση των εικόνων από το Dungeon Siege με τα FPS ικανοποιεί το αίτημά της. Για το Morrowind διαβάστε το αναλυτικό review του παιχνιδιού. Τέλος, τονίζω ότι δεν έχω δει κανένα 3D adventure ή RPG, μέχρι στιγμής, που να μην τρέχει από ικανοποιητικά έως πολύ καλά με την κάρτα γραφικών που έχω, όσο κι αν αυτό στεναχωρεί ενδεχομένως κάποιους. Δεν λέω ότι είναι η καλύτερη, απλώς είναι εξαιρετικά αξιόπιστη και δεν μου έχει προκαλέσει κανένα πρόβλημα με κάποιο παιχνίδι, απ' όσο θυμάμαι τουλάχιστον. Εχω δοκιμάσει και την nVIDIA MX 200 και την nVIDIA MX 400 σε υπολογιστές φίλων, οι οποίες όμως παρουσιάζουν προβλήματα σε μία σειρά παιχνιδιών, που η δική μου κάρτα τρέχει κανονικά. Εγώ δεν αξιολογώ ως πρώτο μέλημα τα FPS, όταν αυτά δεν παρουσιάζουν



Η Parhelia 512 της Matrox που υποστηρίζει ταυτόχρονα 3 monitors!



Το Quake σε σχεδόν πλήρες περιβάλλον μέσω 3 οθονών!

κάποιο ιδιαίτερο πρόβλημα. Αξιολογώ ως πρώτα την ομαλή λειτουργία του παιχνιδιού, την ποιότητα των γραφικών, τη μη παρουσίαση προβλημάτων, γενικά τη λεγόμενη αξιοπιστία. Δεν παίζω on-line Action games ώστε να είμαι στην τσίτα ποιος θα φάει πρώτος ποιον. Εκεί ναι, τα FPS παίζουν καθοριστικό ρόλο. Εχω γράψει επανειλημμένα ότι, ειδικά για τα on-line games, μία καλή nVIDIA είναι απαραίτητη επιλογή.

Με την "Αταλάντη" ανταλλάξαμε 2-3 e-mails σχετικά με τα θέματα αυτά. Δημοσιεύω μερικά χαρακτηριστικά αποσπάσματα από το τελευταίο μήνυμά της, το οποίο παρουσιάζει ιδιαίτερο ενδιαφέρον σε ορισμένα σημεία του.

"Αγαπητέ κ. Τσουρινάκη,

... έχετε απόλυτο δίκιο για την nVIDIA και την κατάσταση που επικρατεί με τους οδηγούς για τις κάρτες της. Επιτρέψτε μου να συμπληρώσω, για δική σας πληροφόρηση, πως στα ίδια πλαίσια είχε κινηθεί και η ATi στο πρώτο σετ οδηγών για την κάρτα της Radeon 8500. Οι συγκεκριμένοι drivers όχι μόνο ήταν optimized για το Quake III, αλλά αποτέλεσμα αυτού του ατυχούς optimization ήταν μια μεγάλη πτώση της ποιότητας γραφικών. Ασυνήθιστο φαινόμενο για τα πρότυπα (και την οπτική ποιότητα των καρτών) της ATi, η οποία έσπευσε να δικαιολογηθεί όπως όπως, όταν έγινε γνωστή η 'απάτη'/σφάλμα της.

Γενικότερα, νομίζω πως αυτά τα δύο παιχνίδια (και κυρίως το Morrowind) βγήκαν πριν από τον καιρό τους.

Για τις μάχες στο Dungeon Siege νομίζω πως περισσότερο δυσκολεύτηκα στα υπόγεια των Goblins, μια και οι επιθέσεις ήταν ασταμάτητες, ενώ τα υψηλής τεχνολογίας (!) μακρινής απόστασης όπλα τους χειροτέρευαν ακόμα περισσότερο την κατάσταση (ειδικά σε μία από τις τελευταίες μάχες που σ' την έχουν όλοι στημένοι πίσω από μια πόρτα, έκανα load καμιά δεκαριά φορές, η κακομοίρα).

Με το δράκο, επίσης, συνάντησα κάποια προβλήματα - αν και πολύ χάρηκα τη μάχη, δεν είχα καταλάβει μάλιστα πως βρίσκομαι σίγουρα στο μέρος όπου θα εμφανιζόταν ο δράκος.

Ποτέ δεν διαπίστωσα τη λειτουργία των επιλογών στο formation και αυτό με παίδευε πάντοτε. Το μοναδικό που φαίνεται να λειτουργούσε ήταν οι παρατάξεις και το follow mode.

Επίσης, τελείωσα το παιχνίδι με 6 άτομα (+ το μουλάρι!) στην ομάδα, γιατί είτε δεν με ικανοποιούσαν οι NPCs είτε ήθελα να συγκεντρώσω παραπάνω experience, πάντως, είναι κάτι που το μετάνιωσα.

Με βολεύει να συγκεντρώνω την ομάδα μου σ' έναν εχθρό παρά σε πολλούς, εκτός κι αν αυτός είναι ο Firkraag...

Είστε πολύ τυχερός αφού επωφελείσθε στην απόδοση όταν αλλάζετε ανάλυση στο Morrowind, γιατί οι περισσότεροι χρήστες (όπως κι εγώ) για κάποιον λόγο δεν κερδίζουν frames με διαφορετικές αναλύσεις. Και μια συμβουλή για το Morrowind: Να κάνετε συχνά (quick) save, γιατί αναπάντεχα μπορεί να σας πετάξει στο desktop (γνωστό πρόβλημα)..."

Τελειώνοντας το άρθρο αυτό και απαντώντας στον User "Data", τον ενημερώνω ότι μόλις βγει η Parhelia 512, θα την αγοράσω. Οχι για να σχολιάζω τα FPS, δεν είμαι κανένα παιδάκι που ψοφάει για αντιπαράθεση και επιδειξιομανία, απλώς θα την πάρω επειδή έχω εμπιστοσύνη στα προϊόντα της Matrox και επειδή κατά γενική ομολογία είναι με διαφορά η καλύτερη. Η κάρτα αυτή ήδη έχει προταθεί ως το "Best Hardware of E3" από τα Internet sites gamespy.com και PC.ign.com. Φυσικά, το άρθρο αυτό έχει γραφτεί προτού ανακοινωθούν τα βραβεία της E3, οπότε δεν ξέρω ποιο είναι το τελικό αποτέλεσμα.

GLACERN TOWN

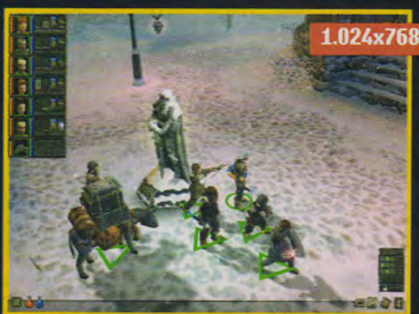
Στην πόλη Glacern σε μερικά σημεία σημειώνονται τα χαμηλότερα FPS.



Σε ανάλυση 640x480 έχουμε 16,7.



Σε ανάλυση 800x600 έχουμε 17,8 (!)



Σε ανάλυση 1.024x768 έχουμε 11,2.

Αυτά προς το παρόν. Περισσότερα τον άλλο μήνα. Οσοι στέλνετε γράμματα ζητώντας βοήθεια και μένετε στο Λεκανοπέδιο, καλό είναι να γράφετε και το τηλέφωνό σας, εφόσον έχετε, φυσικά. Μη ζητάτε ολοκληρωμένες λύσεις γιατί δεν στέλνουμε πια, αλλά να μας περιγράφετε σωστά το σημείο όπου έχετε κολλήσει και εμείς θα σας βοηθήσουμε.

PC



Το Soldier of Fortune 2 σε ανάλυση 2.400x600 δηλαδή 3x800x600!

Από τον Παράξενο Αδάμ στην Επίθεση των Κλώνων

SCIENCE FICTION

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Οι σκέψεις για το άρθρο αυτό γεννήθηκαν, αφού είδα τις ταινίες "Spiderman" και "Star Wars: Episode 2 - Attack of the Clones" (ή επί το ελληνικότερον Πόλεμος των Αστρων: Επεισόδιο ΙΙ - Η Επίθεση των Κλώνων), έπειτα από συζητήσεις που είχα με μερικούς φίλους, αλλά κυρίως αφότου διάβασα κριτικές για τις ταινίες στο Internet και στα περιοδικά και άκουσα κάποιες άλλες στην τηλεόραση (εκπομπή της ΝΕΤ).

Κατ' αρχάς, να ξεκαθαρίσω ότι δεν είμαι λάτρης του αμερικανικού κινηματογράφου και ότι βλέπω σπανιότατα ταινίες του, όσο καλές και αν θεωρούνται αυτές. Στην κουλτούρα μου ταιριάζει ο ευρωπαϊκός και ο ασιατικός κινηματογράφος, η αδυναμία μου, δε, όσον αφορά στους σκηνοθέτες είναι ο ανεπανάληπτος Κουροσάβα, οι αδελφοί Ταβιάνι, ο Αντρέι Ταρκόφσκι και, φυσικά, ο μεγαλύτερος όλων, ο ανεπανάληπτος Σεργκέι Αϊζενστάιν. Από τους Αμερικανούς ξεχωρίζω τον αξιόλογο Ορσον Ουέλς και τον Κόπολα (ειδικά το remake του "Αποκάλυψη Τώρα", που είδα πρόσφατα, το θεωρώ ως μία από τις καλύτερες ταινίες όλων των εποχών).

Ανήκω σε μια γενιά που μεγάλωσε χωρίς τηλεόραση - πολύ βασικό αυτό και να μην το ξεχνάτε ποτέ -, αλλά και με ελάχιστα αυτοκίνητα, με τις πόρτες στα περισσότερα σπίτια να μένουν ανοικτές σχεδόν όλη τη μέρα, με όλα τα παιδιά να παίζουμε στους δρόμους, με ψυγείο πάγου - θυμάμαι που κυνηγούσαμε το κάρο που πουλούσε τον πάγο για να του κλέψουμε μερικά κομμάτια και να τα φάμε -, ενώ, τέλος, αν θυμάμαι καλά, δεν είχαμε ούτε τηλέφωνο. Για υπολογιστές φυσικά ούτε κουβέντα, αυτοί μπήκαν στη ζωή μας μετά το '82-'83. Καταλαβαίνω ότι όλα αυτά θα ακούγονται στα σημερινά παιδιά ή στους εφήβους σαν κόσμος επιστημονικής φαντασίας (!), αλλά αυτή ήταν η Ελλάδα όπου μεγάλωσα. Αντίθετα, σήμερα η κόρη του αδελφού μου δεν τρώει αν δεν βλέπει τηλεόραση. Αλλοι κόσμοι, άλλα βιώματα, άλλες συνήθειες.

Η μόνη διέξοδος όσων παιδιών είχαμε τότε κάποιες ανησυχίες ήταν τα κόμιξ της εποχής, τα οποία σε πάρα πολύ μεγάλο ποσοστό ήταν science fiction comics. Ετσι, όποτε μεταφέρονται στη μεγάλη οθόνη οι αγαπημένοι μου ήρωες από την παιδική μου ηλικία, τρέχω να τους δω. Υπήρξα μεγάλος θαυμαστής του Superman (πρωτοεμφανίστηκε το 1938), αλλά δεν μου άρεσε καμία κινηματογραφική μεταφορά του και πολύ περισσότερο ο Christopher Reeve ως πρωταγωνιστής. Καλώς ή κακώς δεν μου άρεσε, επίσης, καμία ταινία Batman (πρωτοεμφανίστηκε το 1939) - ο "Ανθρωπος-Νυχτερίδα" δεν υπήρξε ποτέ από τους αγαπημένους μου ήρωες -, ενώ αντίθετα μου άρεσε πάρα πολύ ο Amazing Spider-Man (πρωτοεμφανίστηκε το 1962). Παράλληλα, μου άρεσαν διάφοροι άλλοι χαρακτήρες, όπως ο Flash (1956), ο Flash Gordon (1934), ο Incredible Hulk (1962) και ο Adam Strange (επί το ελληνικότερον ο Παράξενος Αδάμ, που πρωτοεμφανίστηκε το 1958). Βέβαια, οι περισσότεροι διαβάζαμε τον "Μικρό Ηρωα" και τα "Κλασικά Εικονογραφημένα".

Πολύ αργότερα και αφού η ασπρόμαυρη τηλεόραση μπήκε σιγά σιγά στη ζωή μας, έγινα λάτρης κάποιων τηλεοπτικών σειρών, όπως το Star Trek, οι Εκδικητές και οι Επικίνδυνες Αποστολές. Αγαπημένος μου ήρωας ήταν ο Παράξενος Αδάμ. Δημιουργοί του ήταν οι Julius Schwartz και Gardner Fox για την DC Comics. Ο Παράξενος Αδάμ ήταν ένας αρχαιολόγος που "έσκαβε" σε μια απομονωμένη αρχαιολογική περιοχή κάπου στη Νότια Αμερική, όταν κάποιοι Ινδιάνοι τον εντόπισαν και τον κυνήγησαν. Τρέχοντας να σωθεί, πηδά μια μικρή ρεματιά... και προσγειώνεται σε έναν άλλο πλανήτη, εκατοντάδες έτη φωτός μακριά! Ηταν η πρώτη επαφή του με την περίφημη Zeta Beam που έστελνε ο πλανήτης Rann, από τον αστερισμό του Alpha Centauri, σε μία προσπάθεια των κατοίκων του να αποκτήσουν επαφή με τον πλανήτη Γη. Για άγνωστους ακόμη

λόγους τα ραδιοκύματα επικοινωνίας είχαν μετατραπεί σε μία ακτίνα τηλεμεταφοράς. Αργότερα μέσω αυτής της ακτίνας ήρθε στη Γη και ο J'onn J'onzz. Ο Adam ερωτεύτηκε μία πανέμορφη ντόπια, την Alanna, και εκτελούσε διάφορες αποστολές προτού η ενέργεια της ακτίνας τελειώσει και ξαναγυρίσει στη Γη. Αργότερα έμαθε να "ελέγχει" την περίφημη ακτίνα Zeta, το πότε και πού εμφανίζεται, πότε τελειώνει η ενέργειά της κ.λπ.

Ουσιαστικά οι περιπέτειές του τελειώνουν όταν το κόμιξ Mystery in Space κυκλοφορεί το τελευταίο τεύχος του (τεύχος 110 - Σεπτέμβριος του 1966). Από τότε ο Παράξενος Αδάμ εμφανίζεται ως guest star σε μία σειρά από περιπέτειες, μέχρι το τέλος του 1980, οπότε μπήκε μία νέα, πιο "σκοτεινή" οπτική στα κόμιξ. Τότε ο συγγραφέας Alan Moore δημοσίευσε ξανά μία σειρά από νέες περιπέτειες του ήρωά του, στα μέσα του '90, μάλιστα, αναγκάστηκε να σκοτώσει τη γυναίκα του Alanna! Ο Παράξενος Αδάμ ζει τώρα κάπου στη Γη και έχει νέα φιλενάδα. Τελευταία, όμως, δεν πολυκυκλοφορούν οι περιπέτειές του. Οσοι ενδιαφέρονται να δουν τις πιο βασικές από αυτές δεν έχουν παρά να ψάξουν τα 3 βιβλία του που κυκλοφόρησαν τον Ιανουάριο του 1990, τα οποία είναι τα εξής:

- Adam Strange Book 1: The Man Of Two Worlds "Adam Strange On Rann"
- Adam Strange Book 2: The Man Of Two Worlds "Wanted: Adam Strange"
- Adam Strange Book 3: The Man Of Two Worlds final issue "Alanna Strange"

Απ' όλα τα προαναφερθέντα καταλαβαίνετε ότι όταν προβάλλεται κάποια ταινία με τους αγαπημένους ήρωες των παιδικών και εφηβικών χρόνων μου, τρέχω αμέσως να τη δω. Μέσα μου μάλλον κρύβεται ακόμη ένα παιδί! Πιστεύω να κάνετε και εσείς το ίδιο για τους δικούς σας αγαπημένους ήρωες.

Απ' όλες τις σχετικές ταινίες που είδα τα τελευταία χρόνια, αυτή που μου άρεσε περισσότερο ήταν ο "Spiderman". Ηταν όπως ακριβώς και στα κόμιξ, ίσως και λίγο καλύτερη. Εχει γίνει εκπληκτική δουλειά. Για τον "Αρχοντα των Δακτυλιδιών" έχω γράψει τη γνώμη μου σε ένα από τα προηγούμενα τεύχη, ενώ οι κινηματογραφικοί "Εκδικητές" (The Avengers) ήταν η απόλυτη απογοήτευση. Ευτυχώς, λίγο αργότερα ο Βαγγέλης μού έκανε δώρο μία σειρά κασετών της τηλεοπτικής σειράς με την ανεπανάληπτη σαιξπηρική ηθοποιό Diana Rigg στο ρόλο της Mrs Peel και κάπως ηρέμησα (ο χαρακτήρας της αποτελεί το εφηβικό απωθημένο μου).

Ας ξαναγυρίσουμε, όμως, στην κριτική των ταινιών που προανέφερα. Για μένα είναι πια πασιφανές ότι οι υπάρχοντες κριτικοί κινηματογράφου στη χώρα μας δεν έχουν την παραμικρή γνώση μίας σειράς θεμάτων που άπτονται είτε της λεγόμενης science fiction θεματολογίας είτε της αντίστοιχης fantasy. Οποια ταινία μεγάλου δημιουργού και αν κυκλοφορήσει στους τομείς αυτούς, εισπράττεις μόνο ειρωνικά και στην καλύτερη περίπτωση αρνητικά σχόλια. Ε, κάπου κάνετε λάθος, παιδιά, κινηματογράφος δεν είναι μόνο ο Αϊζενστάιν, όπως και θέατρο δεν είναι μόνο ο Μπρεχτ.

Το "Star Wars: Episode 2 - Attack of the Clones" είναι η ταινία των απόλυτων εφέ. Στην ταινία αυτή δεν πας για να προβληματιστείς, αλλά για να ζήσεις τη συνέχεια του μύθου. Αν τη δεις, μετά όλα τα αντίστοιχα εφέ φαίνονται μπροστά τους απλά παιχνιδάκια. Ακόμη και αν είσαι σχετικός με την τεχνολογία των υπολογιστών, θα υπάρχουν πάρα πολλές σκηνές που θα σε κάνουν να αναφωνήσεις " ...θεέ μου, τι είναι αυτά που βλέπω" ή "δεν πιστεύω στα μάτια μου" κ.λπ. Τουλάχιστον εγώ έκανα παρόμοια σχόλια 5-6 φορές κατά τη διάρκεια της ταινίας. Αυτό που νομίζω ότι κάνει την ταινία να ξεχωρίζει είναι ότι δίνει την πιο ολοκληρωμένη εικόνα των μετέπειτα εξελίξεων της σειράς. Ο ρόλος του καθενός αποκρυπτογραφείται και καταγράφεται με ακρίβεια, εκτός από ενός. Ποιος είναι στην πραγματικότητα ο απόλυτος άρχοντας του κακού; Οπως επισημαίνει ο αναγνώστης μας Δημήτρης Καλογεράκος σε ένα e-mail του, αν πάτε στο site http://www.starwars.com/databank/character/ και δείτε αναλυτικά τα γραφόμενα για τους διάφορους χαρακτήρες της σειράς, θα δείτε ότι σε μία περίπτωση αναφέρεται ο Palpatine ως ο αυτοκράτορας του κακού, ενώ σε μία άλλη... άλλος, το ποιος είναι άγνωστο.

Να μην ξεχνάμε ότι η επιτυχία του Star Wars έγκειται στο ότι αποτελεί ένα ολοκληρωμένο ξεχωριστό κόσμο, αντίστοιχο του οποίου έχουν δώσει μόνο η τηλεοπτική σειρά Star Trek και ο Middle Earth fantasy κόσμος του J.R.R. Tolkien (Hobbit, Αρχοντας των Δαχτυλιδιών κ.λπ.). Σε μια κριτική διάβασα έκπληκτος περισπούδαστες αναλύσεις που ανέφεραν ότι "...σε κάθε computer game σκοπός του παιχνιδιού είναι η ανάπτυξη του χαρακτήρα, αλλά ακόμη και σε αυτόν τον τομέα η ταινία αποτυγχάνει, αφού σχεδόν όλοι οι χαρακτήρες είναι μετέωροι...". Προφανώς αυτή που έγραψε τη σχετική κριτική, έχει τόση γνώση από τα computer games όση έχω εγώ από την κινεζική γλώσσα! Από όσα είδη παιχνιδιών υπάρχουν, μόνο σε ένα αναπτύσσονται οι χαρακτήρες, στα RPGs, και σε κανένα άλλο, ούτε καν στα adventures games, που είναι κατεξοχήν παιχνίδια σεναρίου και χαρακτήρων. Η συγκεκριμένη κριτικός προφανώς κάτι θα διάβασε σε ξένο site ή κείμενο και, άσχετη γαρ, το μετέφερε χωρίς να ξέρει τι γράφει. Αυτή, λοιπόν, η περισπούδαστη κριτικός βγάζει λίγο πολύ την ταινία από μέτρια έως χάλια. Δυστυχώς, το ξαναλέω όσο πιο έντονα μπορώ, στη χώρα μας κυριαρχεί η απίστευτη μετριότητα και αυτή είναι που, με τη φανατική προβολή του κενού εγώ της, μας "αδειάζει" καθημερινά το μυαλό, μας δηλητηριάζει... PC



Κόμιξ της εποχής με ήρωα τον Παράξενο Αδάμ.

FANzine

Επιμέλεια: Βαγγέλης Κράτσας
Συνεργάζονται: Νίκος Κόντης (The 4th Coming), Οδυσσέας Κουράφαλος (FANzine BITS)

Και αυτόν το μήνα, φίλοι μου, δεν λείπουν από τη στήλη μας οι ειδήσεις από το χώρο των communities, ενώ το feedback σας έχει ξεπεράσει κάθε προηγούμενο και δεν μπορούμε παρά να σας ευχαριστήσουμε γι' αυτή την τόσο θερμή αγάπη σας για το FANzine. Το Star Wars, το FIFA 2002, το file sharing και τα fan games αποτελούν μερικά μόνο από τα πάμπολλα θέματα για τα οποία θα διαβάσετε στη συνέχεια.

MANGA SCANS

Μια σελίδα με ολόκληρα κόμιξ!



Ο φίλος της στήλης Fujiwara no Sai ενημερώνει τους Manga fans της στήλης μας:

"Πρώτα απ' όλα συγχαρητήρια για το περιοδικό σας. Το διαβάζω αρκετά χρόνια και είναι τέλειο! Θα ήθελα να σας προτείνω ένα site, στο οποίο θα μπορούσατε να αναφερθείτε στο FANzine. Είναι το http://www.toriyamaworld.com. Σε αυτό θα βρείτε manga scans, κάτι πολύ χρήσιμο για τους manga fans στην Ελλάδα, αφού δεν μπορούμε, δυστυχώς, να βρούμε manga. Σας παρακαλώ αφιερώστε μερικές γραμμές. Πρέπει, επιτέλους, και οι Ελληνες να μυηθούν σε αυτό το υπέροχο χόμπι..."

Φίλε μας, επισκεφθήκαμε το site και διαπιστώσαμε "ιδίοις όμμασι" πως περιέχει μια μεγάλη ποικιλία ολοκληρωμένων και καλοσκαναρισμένων manga comics, αλλά φιλοξενεί και fan images επισκεπτών του. Οπως σας έχουμε ήδη υποσχεθεί, ετοιμάζουμε και σύντομα θα έχουμε έτοιμο ένα αφιέρωμα στην εξαιρετικά αξιόλογη manga culture, μια και διαπιστώνουμε ότι αυτή ενδιαφέρει ολοένα περισσότερους αναγνώστες μας.



STAR WARS MANIA!

The Emperor's Hammer

Ο λόγος στον αναγνώστη μας Κώστα "Powerslave" Καλλιανιώτη, που μας ενημερώνει για το μεγαλύτερο on-line Star Wars club:

"Ηθελα από καιρό να σας ενημερώσω γι' αυτό, αλλά δίσταζα. Το αφιέρωμα, όμως, που κάνατε στο Star Wars με έκανε να προβώ στο μεγάλο διάβημα και να σπάσω τη σιωπή μου! (Κοιτάει τριγύρω λες και πρόκειται να πουλήσει κυβερνητικά έγγραφα...)



Σας δίνω δύο URLs: http://www.emperorshammer.org και http://www.emperorshammer.net

Τι είναι αυτά; Το Emperor's Hammer είναι το μεγαλύτερο on-line Star Wars club του κόσμου, αριθμώντας πάνω από 5.000 μέλη. Υπάρχουν αρκετά subgroups (Bounty Hunters guild, Dark Brotherhood of the Jedi, The Fringe, Hammer's Fist κ.λπ.), καθένα από τα οποία λειτουργεί με μοναδικό τρόπο και εξειδικεύεται σε έναν τομέα του Star Wars universe (Bounty Hunting, Dark Jedis, Stormtroopers κ.ο.κ.). Το κυριότερο group είναι οι Tie Corps, που χρησιμοποιούν τα games Tie Fighter, X-Wing Alliance και X-Wing vs Tie Fighter.

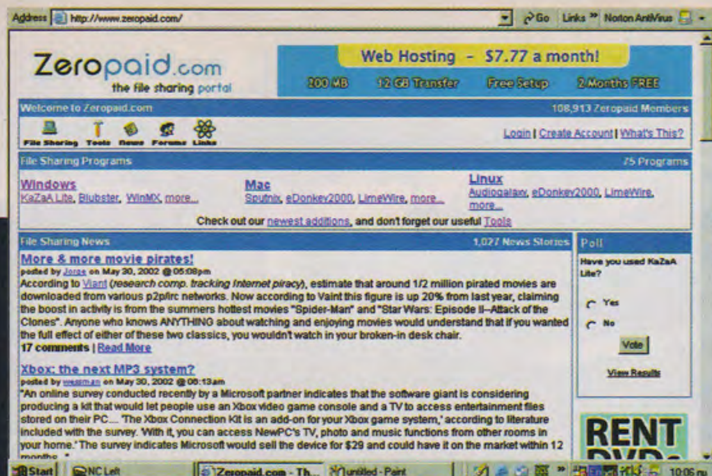
Ολα αυτά τα groups είναι real life RPGs, δηλαδή: στα Tie Corps είμαστε Tie pilots. Είμαστε μέλη του Emperor's Hammer Strike Fleet, που δρα στις περιοχές του Imperial Remnant στο σύστημα Aurora, υπό τις διαταγές του Grand Admiral Ronin (ο ιδρυτής του club, γύρω στο 1995). Οι πιλότοι ύστερα από κάποια τεστ και αφού περάσουν την Ακαδημία, μεταφέρονται σ' ένα squadron πάνω σε ένα Imperial Star Destroyer, με το βαθμό του Sub-Lieutenant, και από κει αρχίζουν την καριέρα τους. Πετάνε custom battles για τα SW simulators της LucasArts, γράφουν SW-based fiction, επικοινωνούν με e-mails και άλλα πολλά. Ανάλογα με τη δραστηριότητα κάθε πιλότου, δίνονται προαγωγές. Εγώ έχω φτάσει στο rank του Captain και διοικώ το δικό μου sqaudron (το Shield Squadron, URL: http://www.emperorshammer.net/rosters/view.asp?wing=9).

Το όνομα που χρησιμοποιώ σε όλα τα subgroups είναι Powerslave (up the irons! :P).

Πρόκειται για μια τρομερά οργανωμένη δουλειά, κάτι το μοναδικό, ανεπανάληπτο! Είμαι μέλος του group εδώ και περίπου ενάμιση χρόνο και περνάω καταπληκτικά! Βέβαια, είμαι ο μόνος Ελληνας, αλλά τέλος πάντων :P

FOR THE GLORY OF THE EMPIRE!"

Κώστα, δημοσιεύουμε το e-mail σου προκειμένου να ενημερωθούν για το site και άλλοι φίλοι του Star Wars. Δυστυχώς, δεν έχω το χρόνο να σας γράψω περισσότερα, γιατί με καλεί η φωνή του Master "Πατρίκου" Yoda: Run I must!



ZEROPAID

Το portal για τους φίλους του file sharing

Ενα portal που σίγουρα θα ενθουσιάσει όλους όσοι ασχολούνται με τα προγράμματα file sharing όπως τα KaZaA, Audiogalaxy κ.λπ. βρίσκεται στη διεύθυνση http://www.zeropaid.com. Στο Zeropaid μπορείτε να κατεβάσετε τους τελευταίους clients όλων των δημοφιλών file sharing προγραμμάτων για Windows και Linux, να διαβάσετε FAQ και απόψεις χρηστών γι' αυτούς (ναι, εδώ θα βρείτε μεταξύ άλλων και το KaZaA Lite, την έκδοση δηλαδή που αφαιρεί τα ενοχλητικά spyware και adware utilities από το KaZaA), να ενημερωθείτε για τις τελευταίες ειδήσεις από τη file sharing σκηνή και να συμμετάσχετε σε μια σειρά από fora που θα καλύψουν όλες τις ανάγκες και απορίες σας στο χώρο των peer-to-peer εφαρμογών.

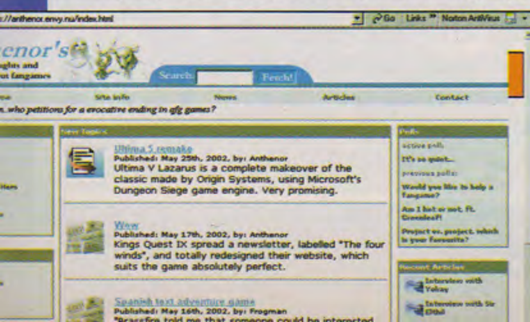
Αυτή τη στιγμή στο site υπάρχουν 50 διαφορετικοί clients (!) για κάθε γούστο, ενώ δεν θα πρέπει να παραλείψετε να κοιτάξετε και τα tools, όπου θα βρείτε προγράμματα για spyware removal, MP3 management και ripping. Ο κόσμος του file sharing είναι όντως μαγευτικός και καλό θα ήταν, προτού αρχίσετε να ασχολείστε μαζί του -αν, βέβαια, δεν το έχετε πράξει ήδη- να βεβαιωθείτε πως μπορείτε να διαθέσετε τον απαραίτητο χρόνο, μια και είναι σχεδόν σίγουρο πως θα σας συνεπάρει σε βαθμό πώρωσης!

ANTHENOR'S

Ο παράδεισος των fan games

Ενα εξαιρετικό site για τα fan games κατοικοεδρεύει στη διεύθυνση http://anthenor.envy.nu/index.html. Στο Anthenor's, όπως ονομάζεται, περιέχονται όλες οι τελευταίες ειδήσεις της σκηνής, downloads, άρθρα, συνεντεύξεις, χρήσιμα links, καθώς και ξεχωριστά sections για τις σημαντικότερες ομάδες και παιχνίδια του χώρου (Tierra, Hero 6 κ.λπ.). Στην ειδησεογραφία θα βρείτε αναφορές για ορισμένα fan games που αναμένονται με μεγάλο ενδιαφέρον, όπως το Ultima 5 remake, με τη μηχανή του Dungeon Siege παρακαλώ (!), και το King's Quest IX.

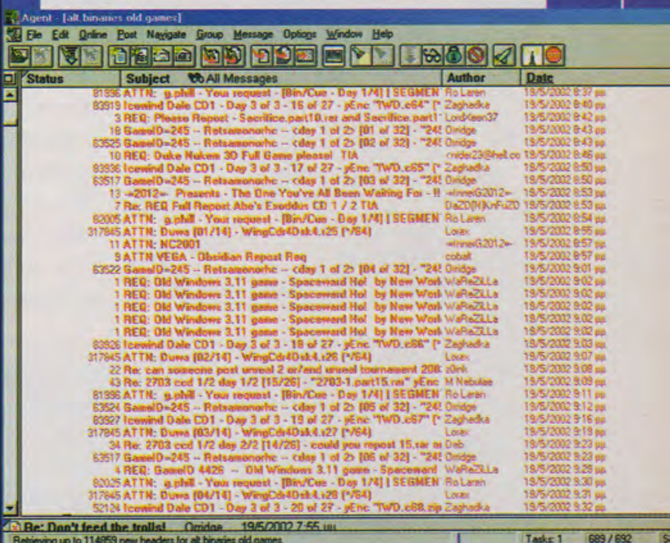
Μία επίσκεψη σίγουρα αξίζει τον κόπο, αφού τα fan games αποτελούν αυτή τη στιγμή μία από τις πλέον δυναμικές και δημιουργικές on-line κοινότητες και ταυτόχρονα μια πολύ αξιόλογη εναλλακτική λύση για την ψυχαγωγία μας. Try them out!



ΠΑΛΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΤΟ USENET

alt.binaries.old.games

Αυτόν το μήνα θα σας παρουσιάσουμε ένα newsgroup που σίγουρα θα κάνει "κλικ" στους φίλους των abandonware games. Στο alt.binaries.old.games, λοιπόν, θα βρείτε εκείνο το παλιό παιχνίδι που ψάχνετε, αλλά δεν υπάρχει πλέον πουθενά για να το αγοράσετε. Το group είναι εξαιρετικά πλούσιο (είχαμε να μπούμε γύρω στις 10 ημέρες και μας περίμεναν περισσότεροι από 116.000 νέοι headers!) και διαθέτει φανατικούς φίλους που ανεβάζουν παλιά, κλασικά παιχνίδια σε καθημερινή βάση. Πολλοί περισσότεροι είναι, φυσικά, εκείνοι που τα... κατεβάζουν, αλλά τα ευκόλως εννοούμενα παραλείπονται...



Αν χάσατε κάποιο από τα τελευταία posts του group, υπάρχει για εσάς και το alt.binaries.old.games.reposts, όπου μπορείτε να ζητήσετε την επανάληψη κάποιου προηγούμενου post και να δείτε την επιθυμία σας να γίνεται πραγματικότητα! Προτού το κάνετε, ωστόσο, τσεκάρετε καλούκακού για να βεβαιωθείτε πως το παιχνίδι που ζητάτε δεν έχει ήδη γίνει repost στο συγκεκριμένο group. Και εδώ θα βρείτε πολλά posts σε format yEnc, το οποίο πλέον υποστηρίζεται αυτόματα από πολλούς Usenet clients (αν, για παράδειγμα, χρησιμοποιείτε τον ευρύτατα διαδεδομένο Forte Agent, κατεβάστε την τελευταία έκδοσή του 1.91 από τη σελίδα http://www.forteinc.com/main/homepage.php και θα είστε εντάξει, χωρίς να χρειάζεται να κάνετε το decoding manually). Happy gaming!

FANzine

fifa.gr

Η ελληνική ποδοσφαιρική κοινότητα



Ο αναγνώστης μας Νότης Χαλκίδης γράφει:

"Κατ' αρχάς, πέρα από τα συγχαρητήρια για το περιοδικό, θα ήθελα να σας επαινέσω ιδιαίτερα για τη στήλη 'FANzine', αφού πιστεύω ότι καθιστά την επικοινωνία με τους αναγνώστες του 'PC Master' ακόμα πιο άμεση (στο τέλος θα γράφουμε κι εμείς στο περιοδικό για να απολαμβάνουμε από πρώτο χέρι το μαστίγιο του... Κράτσα!). Με αφορμή, λοιπόν, ένα άρθρο στη στήλη για το FIFA 2002 (συγκεκριμένα για το διεθνή κόμβο FIFA-MRA), σκέφτηκα να σας γράψω και να σας υπενθυμίσω ότι πέρα από τα ξένα sites για το FIFA, υπάρχει και ελληνικό. Αναφέρομαι στο http://www.fifa.gr (πρώην Greek Tournaments), το οποίο εδώ και περίπου 3 χρόνια ασχολείται με τη δημιουργία patches για το FIFA. Φέτος η δουλειά μας είναι αρκετά πιο δύσκολη, εξαιτίας αφ' ενός της απουσίας ελληνικού πρωταθλήματος από το FIFA 2002 και της καθυστέρησης της έκδοσης του προγράμματος Fed2002 (editor για τη δημιουργία πρωταθλημάτων κ.λπ.), αφ' ετέρου της απουσίας αρκετών μελών της περσινής ομάδας, αφού στο κάτω-κάτω είμαστε χομπίστες και δεν μπορούμε να υποχρεώνουμε όσους δεν έχουν χρόνο να δουλεύουν για το patch. Επιπλέον, το φετινό patch θα είναι ακόμα πιο εξελιγμένο, αφού θα περιλαμβάνει ακόμα και ελληνικά γήπεδα. Μάλιστα, επειδή τυγχάνει να είμαι ο δημιουργός του γηπέδου της Ν. Σμύρνης, η λεπτομέρεια φθάνει σε σημείο ακόμα και οι πολυκατοικίες γύρω από το γήπεδο να είναι επεξεργασμένες φωτογραφίες των πραγματικών!"



Νότη, ελπίζουμε το patch σας να είναι σύντομα έτοιμο και να δώσει στο παιχνίδι μια πιο "ελληνική" αίσθηση, όπως και τις άλλες χρονιές, παρά τις φετινές δυσκολίες. Και του χρόνου θέλω την ίδια προσοχή με το Ελ Πάσο (μια και εκτός από φαν της ΑΕΚ, τυγχάνω και Καλλιθεάτης) και τους... βράχους του!

FANzine BITS • FANzine BITS • FANzine BITS • FANzine

➤ Τι σας έχω, ντέμο μπράδερς! Ω, αγαπητοί μου, τι κυκλοφόρησε, επιτέλους! Τα γνωστά "στέκια" μας στο Internet έχουν γεμίσει με τα τελευταία demos του έτους 2002 από το νέο Mekka/Symposium και ήδη έχω βαλθεί να τα κατεβάζω από το αγαπημένο site εξομοίωσης Back 2 The Roots (www.back2roots.org)! Εχω ήδη ετοιμάσει το υποχθόνιο σχέδιό μου και έτσι μέσα στα επόμενα τεύχη θα βρείτε στο CD του περιοδικού μια νέα συλλογή με εντυπωσιακότατα demos αλλά και "καλλιτεχνικές" (αχέμ!) φωτογραφίες του Χάρη - αν και... για τα demos δεν το υπόσχομαι ;-)

➤ Βρέχει τα games στη στράτα μου! Νέα updates γνωρίζει το πάντα αγαπημένο Raine. Οσοι φανατικοί της εξομοίωσης επιθυμείτε να παίξετε ένα παιχνίδι ακόμη πιο πιστό στο ηλεκτρονικό Elevator Action 2, να... ξετινάξετε τα high scores στο Rainbow Islands ή να καθαρίσετε τις πίστες του Puzzle Bobble 4 από τα ενοχλητικά μπαλάκια, ορμήστε! Στο www.rainemu.com έχουν ήδη κυκλοφορήσει αρκετά updates για το γνωστό - και ως έναν βαθμό λιγότερο απαιτητικό σε επιδόσεις από όλους τους όμοιούς του - εξομοιωτή ηλεκτρονικών, με το τελευταίο update (Raine 0.35b) να διορθώνει γενικότερα προβλήματα και να αυξάνει χαρακτηριστικά την ταχύτητα εκκίνησης παιχνιδιών, όπως το Darius Gaiden και το Elevator Action 2.

➤ "Α, ρε λίνουξ, που σας χρειάζεται!" αναφώνησα καθώς ο Χάρης έφευγε από τα γραφεία κρατώντας αγκαλιά ένα πλέιστέισον2 και ο Κράτσμαν ένα εξμπόξ, ενώ εμένα με είχαν αφήσει με το joypad στο χέρι. Να, λοιπόν, που η ευχή μου πραγματοποιήθηκε κατά το ήμισυ: Οσοι από εσάς έχετε "άκρες" στην Αγγλία, μπορείτε ήδη να παραγγείλετε το Linux Kit για το PlayStation 2 και να ξεκινήσετε τη λαμπρή καριέρα σας σαν... χάκερς, φανατικοί δικτυάδες ή απλώς... σπασίκλες μέσα από τη γνωστή αυτή κονσόλα. Αν όλα πάνε καλά, σύντομα ο Χάρης θα βαρεθεί να βλέπει πειραγμένες εκδόσεις του KDE στην τηλεόρασή του και να... κάνει compile το Metal Gear Solid 2 και θα μου δώσει το PlayStation2. Ενα BeOS για το Xbox μένει για να βοηθήξω από τον Κράτσμαν!

➤ "Εϊ, Καλοσκάμπιλε, πόσα πλήκτρα είπες πως έχει το χειριστήριο της κονσόλας σου; Πόσα; Χαχαχα!" είπαμε πριν να κλείσουμε το τηλέφωνο στο γνωστό και αγαπημένο συντάκτη. Σε αυτό μας βοήθησε η ίδια η Nintendo, που ειδικά για το παιχνίδι Fantasy Star Online (ή κάπως έτσι, θα σας γελάσω, δεν τα πάω καλά με τα on-line παιχνίδια) κυκλοφόρησε ένα gamepad (λέμε τώρα!), που ανάμεσα στο κλασικό σταυρόνημα και τα πλήκτρα χειρισμού (γροθιές, κλοτσιές κ.λπ.) περιέχει, ούτε λίγο ούτε πολύ, σχεδόν ένα... ολόκληρο πληκτρολόγιο! "Πάρε κονσόλα" μου έλεγαν, "Εχει απλό χειρισμό" συμπλήρωναν... Τι άλλο μας μένει να δούμε, άραγε;!

FANzine



THE 4th COMING

Διαβάστε και το PDF αρχείο στο CD-ROM μας

Ο Ιούνιος πρέπει είναι ο πιο εντυπωσιακός μήνας της χρονιάς για το T4C. Ενας μήνας που κατά πάσα πιθανότητα θα πυροδοτήσει μια ακολουθία αλυσιδωτών αντιδράσεων, οι οποίες θα αναζωογονήσουν το μοναδικό MMORPG της χώρας, το The 4th Coming. Σύμφωνα με το χρονοδιάγραμμα που έδωσε η Vircom, μέσα στον Ιούνιο θα έχει κυκλοφορήσει το πρώτο add-on (από τα τρία συνολικά), με το οποίο θα βάλουν νέα quests, items, spells και τέρατα στο παιχνίδι. Δυστυχώς, επειδή τα άρθρα δεν γράφονται μια μέρα πριν από τη δημοσίευση του περιοδικού, δεν γνωρίζω ακόμα εάν θα πέσω μέσα στην πρόβλεψή μου ή όχι! Το άρθρο είναι γραμμένο αρχές Ιουνίου και η Vircom (προς το παρόν) δεν έχει δώσει σημάδια ζωής. Ευελπιστώ ότι θα είναι Εγγλέζα στο ραντεβού της, διότι οποιαδήποτε καθυστέρηση δούμε στο πρώτο κομμάτι της σειράς των patches, θα επηρεάσει και όλα τα υπόλοιπα που έπονται, με τελευταίο και καλύτερο το θεϊκό toolkit (αμήν). Ετσι, λοιπόν, εάν έχουμε καθυστέρηση ένα μήνα στο πρώτο add- on, θα έχουμε καθυστέρηση ένα μήνα και βάλε για το toolkit. Το κακό της υπόθεσης είναι ότι είμαι σαββατογεννημένος και μερικές φορές, όταν σκέφτομαι αρνητικά... δυστυχώς επαληθεύομαι. Σε περίπτωση που αυτά που ανέφερα βγουν αληθινά, παρακαλώ να είστε κόσμιοι στις αντιδράσεις σας. Απαγορεύονται οι βιαιοπραγίες, τα χτυπήματα κάτω από τη μέση, το φτύσιμο, το γιαούρτωμα (εκτός αν το γιαούρτι περιέχει φρούτα ή χαμηλά λιπαρά) και, τέλος, οι φάπες με βαριοπούλες. Δεν θα φταίω εγώ εάν εκείνοι καθυστερήσουν. Εγώ έκανα απλώς μια αρνητική, αλλά πολύ λογική σκέψη. Φτου, πάλι τέλειωσε ο χώρος μου. Η συνέχεια επί του CD-ROM στην e-μορφή του άρθρου. Τσίου... ή όπως λέμε και στο T4C, Τσίου Μάο!



Σκηνή από το τελευταίο event, Body Guards. Εδώ αποφάσισε να με κρύψει η ομάδα των Nightwolf και Vega.

TOP 20 ΠΑΙΚΤΩΝ T4C

Οι 20 κορυφαίοι παίκτες του T4C με το level τους

1 Rand al Thor 181	11 Maximus 164
2 Giant-DG 177	12 Stark 162
3 Hawk 173	13 Johny 160
4 SerpenT 172	14 Jodalar 160
5 Rayne 168	15 Hulk 159
6 QuickSilver 167	16 NoFear 159
7 Harvester 166	17 Agrios 159
8 Vindicator 166	18 Ishar 158
9 Killer-Knight 165	19 Maveric 156
10 Demarest 165	20 Vega 155

Ξεφυλλίζοντας

Από την ενότητα αυτή σας παρουσιάζουμε sites που ξετρυπώσαμε για εσάς και που πιστεύουμε ότι σας ενδιαφέρουν.

 **http://www.detonate.net/** Ενα φο-βε-ρό site, ειδικό στις... μπαστορδοποιήσεις, όπως τις ονομάζει, είναι το detonate.net. Περί τίνος ακριβώς πρόκειται; Σε αυτό, λοιπόν, θα βρείτε τεράστια slideshows-παρωδίες γνωστών ταινιών, όπως το "Matrix" και το "Star Wars". Το χιούμορ και η σάτιρα λειτουργούν με έναν καταλυτικό τρόπο, που θα σας κάνει να λυθείτε στα γέλια! Ενα ευχάριστο διάλειμμα στο καθημερινό σας surfing...

 **http://www.waronspam.com/** Το spamming, δηλαδή τα ενοχλητικά e-mails και μηνύματα από απρόσκλητους πωλητές ή απατεώνες, δυστυχώς, αποτελούν πλέον μία καθημερινή πραγματικότητα της on-line ζωής όλων μας. Να, λοιπόν, που βρέθηκε, επιτέλους, μια κοινότητα που ανιχνεύει και τιμωρεί τους spammers, πληρώνοντάς τους με το ίδιο νόμισμα: στέλνοντάς τους... spam e-mails! Το Waronspam οργανώνει ειδικές "αποστολές" ενάντια σε όλους αυτούς που φουσκώνουν με σκουπίδια το mailbox μας, ενώ και οι φάρσες του είναι μοναδικές: Δείτε (και ακούστε) στη διεύθυνση http://www.waronspam.com/cases/raymond/raymond.html τι σκάρωσαν οι άνθρωποι ενάντια σε έναν χαρακτηριστικό εκπρόσωπο του γνωστού "Nigerian scam" και θα ξεραθείτε (ειδικά η σκηνή όπου τους ζητάνε 20.000 δολάρια και αυτοί στέλνουν ένα σκαναρισμένο εικοσαδόλαρο για να το... τυπώσουν 1.000 φορές, είναι ξεκαρδιστική)!

 **http://www.insomnia.gr/** Ενα ελληνικό ιντερνετικό περιοδικό με... οτιδήποτε ενδιαφέρει τους συντάκτες του! Ανάμεσα στην ύλη του ξεχωρίσαμε τους Insomnia Subtitles, μια μεγάλη συλλογή υποτίτλων για DivX movies με αλφαβητική ταξινόμηση, τα fora για hardware, software, programming, Internet, κινητή τηλεφωνία, μουσική, ADSL, παιχνίδια και πολλά ακόμη θέματα που ξεπερνούν τα... 15.000 topics (αν θελήσετε, π.χ., να δείτε όλα τα μηνύματα του hardware forum, θα πρέπει να διαβάσετε, ούτε λίγο ούτε πολύ, 97 σελίδες!) και την ειδησεογραφία, με έμφαση στο recording, το DVD ripping και τους drivers, όπου περιλαμβάνεται πλήρες αρχείο από το 1997 μέχρι σήμερα. Δείτε το και δεν αποκλείεται να γίνετε κι εσείς ένας... insomniac!

ΑΠΟ ΤΟΥΣ ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΥΣ ΤΟΥ BALDUR'S GATE™

FORGOTTEN REALMS®

NEVERWINTER NIGHTS™



"THE GAME THAT
WILL CHANGE
ROLEPLAYING FOREVER"

PC ZONE 2002







Neverwinter Nights™ is the most eagerly anticipated 3D RPG ever created. Four years in the making, Neverwinter Nights features beautifully rendered real 3D environments and a revolutionary game editor. Create your own world and drive up to 64 players online!

Set within the Forgotten Realms (Dungeons & Dragons® 3rd Edition rules), the city of Neverwinter is falling victim to the Wailing Death, a deadly, all-consuming plague. The adventurers of the city need the magical creatures of Waterdeep to cure the spreading disease but conspiracy and betrayal are against them...

ΑΣΕ ΤΗ ΦΑΝΤΑΣΙΑ ΣΟΥ ΕΛΕΥΘΕΡΗ

ΚΑΝΕ ΠΑΙΧΝΙΔΙ











www.neverwinternights.com

FANzine

CLANS AND LEAGUES



Οι σπεσιαλίστες του Tactical Ops

BLOODY GREEKS

Όπως συνέβη και τον προηγούμενο μήνα, ένα e-mail από αναγνώστη μας στάθηκε αφορμή για την παρουσίαση της clan του μήνα. Ας δούμε, λοιπόν, τι μας έγραψε ο φίλος της στήλης Αντώνης "Anthony Ace":

"Αγαπητό 'PC Master',

Βλέποντας στο τεύχος Μαΐου την παρουσίαση μιας ελληνικής clan του Counter-Strike στη στήλη 'FANzine', πιστεύω ότι είναι ευκαιρία να παρουσιάσετε μία από τις πιο επιτυχημένες ελληνικές clans σε First Person Shooter game. Αναφέρομαι στην Bloody Greeks του παιχνιδιού Tactical Operations: Assault on Terror (mod του Unreal Tournament, το οποίο πρόσφατα έγινε και εμπορικό παιχνίδι, ακολουθώντας τα βήματα του Counter-Strike), στην οποία είμαι μέλος εδώ και λίγο παραπάνω από ένα χρόνο. Αυτήν τη στιγμή που γράφω το e-mail, οι Bloody Greeks βρισκόμαστε στο International Ladder του www.clanbase.com, του πολυπληθέστερου και φερεγγυότερου site που διοργανώνει πρωταθλήματα και κύπελλα σε FPS και strategy παιχνίδια για όλες τις χώρες του κόσμου. Έπειτα από αρκετή προσπάθεια, μεράκι και ατελείωτες μάχες για αρκετό καιρό (1,5 χρόνο ύπαρξης) βρισκόμαστε στην 4η θέση (http://www.clanbase.com/rating.php?lid=268) ανάμεσα σε περίπου 170 clans της Ευρώπης στο Tactical Ops.

Το beta site μας είναι το http://www.bloodygreeks.cjb.net.

Ακόμα θα ήθελα να σας ενημερώσω ότι υπάρχουν αρκετές ελληνικές clans στο Unreal Tournament. Η πρώτη (χρονολογικά) είναι η [HEF] Hellenic Elite Forces, η οποία δημιουργήθηκε πριν από περίπου 2 χρόνια. Το URL της είναι http://hef.multiplayer.gr/hefclan/front.html και είμαι ένα από τα ιδρυτικά μέλη της. Θα ήθελα να σας επισημάνω πόσο δύσκολο είναι να ανέβεις ψηλά σε συναγωνισμό με ευρωπαϊκές clans, μια και έχουμε να αντιμετωπίσουμε και το lag/high ping λόγω απόστασης, κάτι που μπορείτε να εξακριβώσετε και από τις ελληνικές clans του Counter-Strike."



Το site των Bloody Greeks

Φυσικά, δεν θα μπορούσαμε να χαλάσουμε το χατίρι στο φίλο μας Αντώνη, όταν μάλιστα η clan του είναι τόσο διακεκριμένη, έχοντας κατακτήσει περίοπτη θέση στα ευρωπαϊκά πρωταθλήματα του Tactical Operations.

Στο http://www.bloodygreeks.cjb.net μπορείτε να διαβάσετε τα νέα της clan, η οποία παρεμπιπτόντως διαθέτει και IRC channel (το #bloodygreeks στο irc.gamesnet.net), να δείτε τα τελευταία αποτελέσματα από το International Ladder, στο οποίο συμμετέχει η clan, καθώς και να συμμετάσχετε στο forum της. Το site είναι ακόμη under construction, αναμένεται, όμως, να προστεθούν αρχεία και άλλες χρήσιμες πληροφορίες, καθώς και να ολοκληρωθεί ο σχεδιασμός του.

Άλλα μέλη της clan είναι οι E.Teras{CL}, LaraBS{CL}, E.TeR@S, StouRou και Neo_Geo. Από εμάς, ολόθερμες ευχές για εξίσου επιτυχημένη συνέχεια, τόσο στο Tactical Operations όσο και σε οποιοδήποτε άλλο παιχνίδι επιλέξουν τα παιδιά να ασχοληθούν στο μέλλον και... πάντοτε διακρίσεις!

[+=]Bloody Greeks Forums - Microsoft Internet Explorer

Bloody Greeks

2 Guest(s), 0 Member(s) Online] — [News

Show posts from...

>>> All Forums
>>> [+=]Public Forum

New Topic][New Poll

Post	Author	Replies	Read	Latest Post DESC
[+=] Going into Hybernation soon.....	E.TeR@S	1	19	27 May 2002 | 01:04:28 AM by StouRou
Anyone Alive	E.TeR@S	1	14	24 April 2002 | 11:34:38 AM by StouRou
Kalos ton kai ton Necro! thread mono gia sena.. oriste...	StouRou	4	32	17 April 2002 | 17:11:31 PM by StouRou
I am a Lucky bastard !BIG TIME! Page:	Antony_Ace	12	97	08 April 2002 | 12:55:29 AM by StouRou

New Topic][New Poll

Jump to forum...

© [+=]Bloody Greeks 2002. All rights reserved. << administration >>

Powered By... >> MetaWorks

FANzine

Ο GAMER ΤΟΥ ΜΗΝΑ

ΜΠΑΜΠΗΣ ΜΑΤΣΑΜΑΚΗΣ: Δημιουργός παιχνιδιών και... κόμιξ!

Ηδη έχουμε παρουσιάσει στο συνοδευτικό CD-ROM του περιοδικού ορισμένες από τις δουλειές του 22χρονου αναγνώστη μας Μπάμπη Ματσαμάκη στους τομείς των games και των σκίτσων. Σας τον παρουσιάζουμε, λοιπόν, προκειμένου να αφήσουμε τον ίδιο να μιλήσει για τις δημιουργίες του...

PC Master: Μπάμπη, πες μας λίγα λόγια για τα παιχνίδια που φτιάχνεις. Εχεις ιδρύσει και μία εταιρεία νομίζω, τη Future Software GR...

Μπάμπης Ματσαμάκης: Εντάξει, ο Θεός να την κάνει εταιρεία! Κοίτα, φτιάχνω περισσότερο arcade games - ξέρεις, βασισμένα στις παλιές καλές συνταγές, τα οποία μπορεί κανείς να παίζει άπειρες ώρες, αλλά και actions. Προσπαθώ γενικά να δημιουργώ παιχνίδια που δεν τα βαριέται ο κόσμος - οι φίλοι μου, δηλαδή!



PCM: Σε ενδιαφέρει να επεκταθείς και σε άλλα είδη στο μέλλον;

Μ.Μ.: Να κάνω επιχειρήσεις δηλαδή (γέλια);

PCM: Οχι, στο χώρο των games εννοώ. Να φτιάξεις δηλαδή strategies, adventures και άλλα τέτοια εξωτικά πράγματα...

Μ.Μ.: Κάποια στιγμή είχα επιχειρήσει να φτιάξω ένα adventure. Τώρα αναζητώ ένα καλό RPG maker και... θα δούμε τι μπορεί να γίνει!

PCM: Ποια προγράμματα χρησιμοποιείς για να φτιάξεις τα παιχνίδια σου;

Μ.Μ.: Πάρα πολλά. Flash, Photoshop, μέχρι και το Paint των Windows!

PCM: Γράφεις και κώδικα εσύ ο ίδιος ή χρησιμοποιείς κάποιες έτοιμες engines;

Μ.Μ.: Χρησιμοποιώ συχνά engines, όπως το GameMaker και το Genesis 3D. Σε αυτές χρειάζεται, βέβαια, να προσθέσεις και δικό σου κώδικα. Δυστυχώς, τα χρήματα δεν επαρκούν για να έχω τον εξοπλισμό που θα ήθελα προκειμένου να φτιάξω μια πραγματικά επαγγελματική δουλειά...



PCM: Ασχολείσαι, επίσης, με το σκίτσο, όπως και με το γράψιμο, απ' όσο γνωρίζω. Εχουν δημοσιευθεί σκίτσα σου πουθενά;

Μ.Μ.: Οχι, μόνο στο "PC Master". Οταν γίνω διάσημος, θα σας θυμάμαι ως το πρώτο περιοδικό που μου έδωσε βήμα για να εκφραστώ (γέλια)!

PCM: Φτιάχνεις κόμιξ και με άλλους ήρωες εκτός από αυτούς που είδαμε στο "PC Master";

Μ.Μ.: Ναι, φτιάχνω κι ένα με τίτλο "Escape" και πρωταγωνιστή έναν πίθηκο!

PCM: Τα έχεις στη σελίδα σου αυτά;

Μ.Μ.: Μπα, τη σελίδα μου μην το ψάχνεις, έχω να την ανανεώσω από τον Νοέμβριο! Geocities, βλέπεις, είναι αυτά και το upload είναι άσ' τα να πάνε...

PCM: Εσύ ως gamer τι παιχνίδια παίζεις συνήθως;

Μ.Μ.: Γενικά μου αρέσουν τα actions, δεν είμαι τόσο πολύ της στρατηγικής. Μόλις τελείωσα το Medal of Honor. Παίζω, όμως, και RPGs, όπως τα Diablo και Diablo 2. Τώρα λέω να αρχίσω το Dungeon Siege, να δω τι σόι πράμα είναι κι αυτό...

PCM: Ε, αφού σου άρεσαν τα Diablo, θα ξετρελαθείς με αυτό!

Μ.Μ.: Αυτό που με γοητεύει, πάντως, είναι η δράση, θέλω τα παιχνίδια που παίζω να είναι γρήγορα, αλλιώς τα βαριέμαι και τα παρατάω...

PCM: Θα συνεχίσεις να δημιουργείς games και στο μέλλον;

Μ.Μ.: Το σίγουρο είναι πως θα συνεχίσω να παίζω.

PCM: Αλήθεια, πώς αποφάσισες να ξεκινήσεις να δημιουργείς παιχνίδια;

Μ.Μ.: Τώρα με γυρίζεις πολύ πίσω. Οταν ήμουν 11 χρόνων είχα ξεκινήσει σπουδές Πληροφορικής (!) και μαζί με κάτι φίλους προσπαθούσαμε να φτιάξουμε ένα απλό παιχνιδάκι σε GW Basic για να εντυπωσιάσουμε τον καθηγητή. Εφτιαχνα, λοιπόν, εγώ κάτι τρελά, κάτι μπαλάκια που χοροπηδούσαν και τέτοια, και οι συμμαθητές μου με κορόιδευαν φωνάζοντάς μου: "Ελα, μεγάλε future software" και κάτι τέτοια... Ετσι μου έμεινε και το όνομα! Μετά έφτιαξα ένα text adventure σε GW Basic, το Commando, κάτι φιδάκια, κάτι πρωτόγονα Pac-Man... Πάντως, δεν ασχολήθηκα με άλλες πλατφόρμες, μόνο σε PC, α, και λίγο σε Atari...

PCM: Εχεις σκεφτεί ποτέ να συμμετάσχεις σε κάποιον διεθνή διαγωνισμό;

Μ.Μ.: Γιατί, για να βγω τελευταίος;

➤ *Και με αυτές τις αισιόδοξες λέξεις κλείσαμε τη συνέντευξή μας με τον Μπάμπη. Πάντως, όπως μπορείτε να δείτε και από το τελευταίο πόνημά του στο PC Master site, το "PC Manster: The Curse of Galaga", ο φίλος μας είναι μάλλον μετριόφρων!*

DIABLO II

Δέκα Mods για το αξέχαστο RPG

Με την πάροδο του χρόνου ορισμένα παιχνίδια αποκτούν όλο και μεγαλύτερη αξία για εμάς τους gamers. Γίνονται πρότυπα, αξέχαστη ανάμνηση και μοναδική εμπειρία, την οποία είμαστε περήφανοι που ζήσαμε. Η μοναδική εταιρεία που κατάφερε να κάνει κάτι τέτοιο με όλα τα παιχνίδια της τα τελευταία χρόνια είναι η Blizzard. Warcraft II, Starcraft, Diablo και, τέλος, το Diablo II. Αυτόν το μήνα θα σταθούμε στο Diablo II, το παιχνίδι του οποίου η φλόγα ακόμα καίει στους servers της Blizzard αλλά και στις καρδιές μας. Σε αυτό το τεύχος θα απολαύσετε δέκα μοναδικά mods, δέκα μοναδικές παραλλαγές. Ξεχάστε το Diablo όπως το ξέρατε...

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη
DuMmWiaM@otenet.gr

"Το Diablo II λάτρεψαν πολλοί, το Diablo II Lord Of Destruction ακόμα περισσότεροι, τη δε Blizzard ούλοι." Αυτό είναι που λένε ότι τα ρητά βγαίνουν μέσα από τη ζωή και στην προκειμένη τα ρητά πηγάζουν από το gaming! Θυμάμαι όταν είχε βγει το Diablo II, προ δύο ετών, είχε συνεπάρει όλους τόσο πολύ, που προς στιγμήν αναρωτήθηκα μήπως μας διαλύσει το The 4th Coming. Ευτυχώς, δεν επαληθεύτηκα. Η πώρωση για το Diablo II ήταν μεγάλη αλλά, δυστυχώς, ΔΕΝ κράτησε πολύ. Αλλοι είπαν ότι ήταν απλώς ένα καπρίτσιο, άλλοι θεωρούσαν το Diablo I αξεπέραστο και άλλοι δήλωσαν ότι ήταν μία από τα ίδια. Υστερα από δύο χρόνια, που έχει ωριμάσει το παιχνίδι αλλά κι εγώ, βλέπω ότι το Diablo II ήταν όντως απίθανο και πολύ πωρωτικό, απλώς οι προσδοκίες όλων των gamers ήταν τόσο υψηλές (επηρεασμένοι από τον προκάτοχο του παιχνιδιού) που ό,τι και να έβλεπαν, θα απογοητεύονταν. Οταν γλυκαθείς πολύ μ' ένα παγωτό, όσο γλυκό και να είναι το επόμενο που θα φας, η γεύση του πρώτου θα είναι στον ουρανίσκο σου και θα σε γαργαλάει (καλά, σε περιοδικό για life style πρέπει να γράφω, όχι στο "PCM"). Το ίδιο φοβάμαι ότι θα γίνει στην Blizzard και με το Warcraft III: Αν είναι μία φορά δύσκολο να ξεπεράσεις έναν ανταγωνιστή, είναι δέκα φορές πιο δύσκολο να ξεπεράσεις τον εαυτό σου (α, έχω έφεση σήμερα...). Νομίζω, ό,τι και να δούμε, θα μας ξενίσει και θα το συγκρίνουμε με το παρελθόν της Blizzard. "Α, δεν μου αρέσει, γιατί δεν μοιάζει πολύ με το StarCraft", "Καλέ, φτυστό το Warcraft είναι...", "Καλά, δεν μπορούσαν να βάλουν 2-3 Cinematics παραπάνω;", θα είναι μερικές από τις ατάκες που θα λέμε λίγο πολύ όλοι μας. Ομως, αρκετά με το Warcraft III. Επιστρέφουμε επί της ουσίας, η οποία δεν είναι άλλη από το Diablo II και τα 10 καλύτερα mods του που έχω να σας παρουσιάσω γι' αυτό το τεύχος!



Δυστυχώς, εξαιτίας της Ε3 και του λιγοστού χώρου που προσφέρει το CD, τα αρχεία των δέκα mods θα τα βρείτε στο www.gameweb.gr προς downloading (τα σχετικά links θα τα βρείτε στην αρχική σελίδα). Συνολικά και τα δέκα αρχεία (των mods) είναι 50Megabyte, αλλά δεν είναι ανάγκη να τα κατεβάσετε όλα. Βρείτε από την παρουσίασή μου ποιο ή ποια σας αρέσουν και κατεβάστε μόνο αυτά.

Για την αποσυμπίεση των αρχείων θα χρειαστείτε το πρόγραμμα WinZip. Προκειμένου να λειτουργήσουν τα mods, πρέπει να πληρούνται οι ακόλουθες προϋποθέσεις:

- Να είναι εγκατεστημένο το Diablo II στο σκληρό δίσκο σας
- Να είναι εγκατεστημένο το Diablo II: Lord Of Destruction στο σκληρό δίσκο σας





Παίζοντας το Harry Potter mod, θα βρείτε ορδές νέων τεράτων και πολύ γρήγορα Level Up. Σας αναφέρω χαρακτηριστικά ότι έφτασα από level 1 σε level 10 σε λιγότερο από δέκα λεπτά.

➤ Να εγκαταστήσετε το τελευταίο patch του Diablo II 109d, το οποίο θα βρείτε επίσης στο GameWeb.

Προσοχή διότι ορισμένα από τα mods θα αλλάξουν συθέμελα το Diablo II, οπότε, εάν έχετε κάποιους καλούς χαρακτήρες, κάντε τους backup σ' ένα άλλο directory και έπειτα συνεχίστε με την εγκατάσταση των Modifications.

Επειδή ο χώρος στη στήλη είναι περιορισμένος (παρόλο που προστέθηκε μία σελίδα) και το μαστίγιο του Vantor σφυρίζει πίσω από τα αυτιά μου, ξεκινάω την αναλυτική παρουσίαση, μπας και καταφέρω να κάνω μια εκτενή αναφορά σε όλα τα mods. Ακολουθεί η παρουσίαση κάθε modification, με αλφαβητική σειρά, με τη διαδικασία εγκατάστασης και μία σύντομη περιγραφή.



Στο Descendant of the Dragon, νέους NPCs θα βρείτε από το πρώτο Act! Προσοχή, το mod απευθύνεται σε χαρακτήρες άνω του 70 level.



Η Queen of the Vampire Temple δεν αφήνει περιθώρια για άπειρους παίκτες. Συναντήστε την στο Ancestral Recall modification.

ANCESTRAL RECALL CLASSIC SKILL

Ονομα αρχείου Ancestral Recall - Classic Skill107.zip

Διαδικασία εγκατάστασης Στο directory του σκληρού δίσκου σας, που βρίσκεται το Diablo 2, κάντε rename το αρχείο "patch_d2.mpq" σε κάποιο άλλο όνομα, π.χ. "patch_d2Original.mpg", έπειτα αποσυμπιέστε το αρχείο του Ancestral Recall Classic Skill στο directory του Diablo II. Το αρχείο "patch_d2.mpq" είναι το βασικό αρχείο ελέγχου όταν τρέχει το Diablo II. Τα περισσότερα mods απαιτούν αυτή τη διαδικασία εγκατάστασης. Προσοχή, διότι εάν σβήσετε το αρχικό "patch_d2.mpq" (δηλαδή του κανονικού Diablo II), δεν θα μπορείτε να ξαναπαίξετε το παιχνίδι όπως είναι φτιαγμένο από την Blizzard. Μόλις κάνετε αυτό το απλό rename, τρέξτε κανονικά το παιχνίδι και θα μπείτε στο μαγικό κόσμο του Diablo II, Ancestral Recall!

Περιγραφή Σε αυτό το mod βλέπουμε αρκετές αλλαγές στα τέρατα, στα drops τους και στο inventory. Εν συγκρίσει με το "αδελφό" mod Ancestral Recall New Skill, δεν γίνονται τόσες αλλαγές στον ίδιο το χαρακτήρα και στα skills του. Τα τέρατα είναι δέκα φορές πιο δύσκολα, αλλά δίνουν δέκα φορές πιο πολλά XP, τα drops των τεράτων είναι πιο πολλά, αρκετά νέα τέρατα και bosses προστέθηκαν και έχουν γίνει ορισμένες μικροαλλαγές στους χάρτες. Καλό θα ήταν να παίξετε το mod αυτό με τον παλιό - δυνατό χαρακτήρα σας. Για περισσότερη απόλαυση και πρωτότυπα skills δείτε το mod που ακολουθεί.

ANCESTRAL RECALL NEW SKILL

Ονομα αρχείου Ancestrall Recall Skill Enchanced v107.zip

Διαδικασία εγκατάστασης Ομοια με αυτήν του Ancestral Recall Classic Skill (πρέπει να γίνουν τα απαραίτητα renames).

Περιγραφή Κάνει τις ίδιες μετατροπές όπως το Ancestral Recall Classic Skill, μόνο που επεκτείνει τις αλλαγές και στον τομέα των skills και stats. Εάν έχετε έναν χαρακτήρα από το κανονικό Diablo II και τον μεταφέρετε σ' αυτό το mod, τα skills του θα είναι ελαφρώς τροποποιημένα και η δυναμικότητα τελείως διαφορετική! Ενας χαρακτήρας από το Ancestral Recall New Skill, εάν επανέλθει στο κλασικό Diablo II, θα είναι κάπως διαφορετικός, όποτε καλού κακού κάντε backup.

ΣΤΟ CD ΑΥΤΟΥ ΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ

Θα βρείτε την τελευταία έκδοση του Quake 3: Rally. Δυστυχώς, Counter-Strike δεν κατάφερε να χωρέσει στο CD αυτού του μήνα, εξαιτίας της έκθεσης E3! Τόσα βιντεάκια, τόσα demos, πού να χωρέσουν όλα...





Τα περισσότερα mods προσθέτουν και γραφικά με νέα τέρατα, όπως στην προκειμένη περίπτωση.

BALDUR'S GATE

Όνομα αρχείου Baldur's Gate.zip

Διαδικασία εγκατάστασης Κάντε unzip στο directory του Diablo II στο σκληρό σας μόνο τα αρχεία "mpqreadme.html" και "bg105f3_patch_d2.mpq", ΟΧΙ το "D2Lang.dll", διότι θα αλλάξει τα language settings του παιχνιδιού (το αρχείο το βάζετε μόνο για ξενόγλωσσες εκδόσεις του Diablo II). Έπειτα από αυτό κάντε rename το αρχείο "bg105f3_patch_ d2.mpq" σε "patch_d2.mpq" (την παλαιότερη έκδοση patch_d2.mpq κάντε την rename). Μετά τρέξτε κανονικά το Diablo II και θα βρεθείτε στο μαγικό κόσμο του Diablo II, Baldur's Gate.

Περιγραφή Πρόκειται ίσως για το πιο εντυπωσιακό (βάσει ονόματος) mod από τα δέκα. Ατελείωτα items και τέρατα έχουν μεταφερθεί από τον κόσμο του Baldur's Gate για τη δική σας διασκέδαση. Επιπλέον αλλάζουν οι κλάσεις του κλασικού Diablo II στις ακόλουθες: Berserker (Barbarian), Cavalier (Paladin), Necromancer, Ranger (Amazon), Shadow Thief (Assassin), Shapeshifter (Druid) και Sorceress. Τα γραφικά των αντικειμένων είναι από το Baldur's Gate, όλα τα κλασικά item sets αντικαταστάθηκαν με 13 καινούρια και, τέλος, έχουν γίνει αλλαγές και βελτιώσεις και στα skills! Αυτό το mod δεν θα το χορταίνετε... Είναι απίθανο.

DARKNESS WEAVES 2

Όνομα αρχείου Darkness Weaves 2.zip

Διαδικασία εγκατάστασης Κάντε extract όλα τα περιεχόμενα του zip αρχείου στο directory του Diablo II στο σκληρό σας δίσκο, έχοντας την επιλογή Use folder names ενεργοποιημένη. Έπειτα από το directory του Diablo II κάντε δεξί κλικ στο εικονίδιο "Dia-

MOD news!

Και το όνομα αυτού Counter-Strike: Condition Zero (www.cs-conditionzero.com). Μετά την ασύλληπτη επιτυχία που γνώρισε το Modification του Half-Life, Counter-Strike, Gearbox και Valve συνεργάζονται για τη δημιουργία μιας νέας "φόρμας" για το Counter-Strike, η οποία θα διαθέτει τη μηχανή γραφικών του Half-Life με πολύ βελτιωμένα μοντέλα, σημασία στη λεπτομέρεια και ρεαλισμό. Το Condition Zero δεν θα έχει μόνο το φοβερό multiplayer του κανονικού Counter-Strike, αλλά θα διαθέτει και single player σενάριο, με ειδικές αποστολές σε πιο μεγάλους και περίπλοκους χάρτες. Υποτίθεται ότι το A.I. (Artificial Intelligence) θα είναι αντιγραφή του τρόπου που παίζουν on-line οι masters του κανονικού Counter-Strike και η πρόκληση στο single player θα είναι πολύ μεγάλη. Το παιχνίδι αναμένεται να κυκλοφορήσει στην αγορά αυτό το καλοκαίρι. Ευχαριστώ πολύ τον αναγνώστη Γιάννη Δεντρινό, ο οποίος μου έκανε την επισήμανση ότι δεν είχα αναφερθεί στο παιχνίδι αυτό τόσο καιρό.

Πρόσφατα εντόπισα μερικά καινούρια mods για το Baldur's Gate II και ένα μοναδικό mod για το Planescape: Torment. Θυμάται κανείς αυτό το μοναδικό RPG της Black Isle, με την Infinity Engine; Φοβερό σενάριο, φοβερή απόλαυση. Πρόκειται για ένα από τα καλύτερα RPGs των τελευταίων 5 ετών. Σκέφτομαι, λοιπόν, μετά το καλοκαιράκι να ετοιμάσω από αυτή τη στήλη ένα αφιερωματάκι για mods της Infinity Engine (Baldur's Gate II, Baldur's Gate και Torment). Δυστυχώς για το Icewind Dale, ακόμα δεν έχω βρει κανένα mod και δεν νομίζω να υπάρχει! Ήταν ψιλομάπα το παιχνίδι αυτό και συν τοις άλλοις το Baldur's Gate II το σκίασε πλήρως. Ελπίζω η δεύτερη συνέχειά του να είναι καλύτερη (κάτι άκουσα ότι θα είναι κορυφαία).

"You are not Superman you know..." Και αν δεν είμαι ο Superman, ποιος είμαι; Μα ο Spiderman, φυσικά! Απολαύσαμε το φοβερό υπερ-ήρωα σε κόμιξ, σε δύο πολύ πρόσφατα, αλλά μετριότατα παιχνίδια, και μια πολύ φαντασμαγορική κινηματογραφική υπερπαραγωγή. Τώρα ήρθε ο καιρός να απολαύσουμε τον Human Spider (πάλι καλά που υπήρχε και ο παρουσιαστής) σε Modification! Το Spider Man mod θα χρησιμοποιεί τη μηχανή του Quake III: Arena και όπως δείχνουν τα πράγματα, θα γίνει φοβερή δουλειά. Ελπίζω το mod αυτό να μην αμαυρώσει το όνομα του λατρευτού υπερήρωα, γιατί τα δύο τελευταία παιχνίδια που έπεσαν στα χέρια μου και έφεραν το όνομα Spider Man ήταν επιεικώς απαράδεκτα. Η screenshot που βλέπετε είναι από το χάρτη μιας πίστας του mod.

Όσοι από εσάς επιθυμείτε να συμβάλετε στη δημιουργία ενός ελληνικού mod για κάποιο 3D action παιχνίδι (πιθανότητα Quake 3), δεν έχετε παρά να μου στείλετε ένα e-mail στο DuMmWiaM@otenet.gr. Ήδη έχω συγκεντρώσει αρκετούς ενδιαφερόμενους (από την "αίτησή" μου στο προηγούμενο τεύχος) και ελπίζω ότι θα ανταποκριθείτε ακόμα περισσότεροι για να δημιουργήσουμε το δικό μας ελληνικό mod.



GAMES CLUB

COMPUTERS & VIDEOGAMES



ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΣΕ ΚΟΝΣΟΛΕΣ

DREAMCAST + GAME	€147,00	9002 PSX CONSOLE	€119,00
SEGA SATURN + 3 GAMES	€89,00	GAMEBOY	€85,00
N64 + 2 GAMES	€89,00	GAMEBOY COLOR	€109,00
XBOX	€299,00		

ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ ΣΤΟ ΧΩΡΟ ΣΑΣ ΜΕ €3,00



ΕΞΥΠΝΑ ΕΞΑΡΤΗΜΑΤΑ ΜΟΝΟ ΑΠΟ ΤΑ GAMES CLUB

ΣΥΝΔΕΣΤΕ PS2 + XBOX + GAMECUBE ΜΕ ΕΝΑ ΚΑΛΩΔΙΟ ΣΤΗΝ TV	€30,00
ΣΥΝΔΕΣΤΕ PS2, GAMECUBE, XBOX ΣΕ ΟΠΟΙΟΔΗΠΟΤΕ MONITOR	€89,00
ΠΑΙΞΤΕ ΜΕ PSX + PS2 JOYPAD ΣΤΟΝ Η/Υ	€29,00
ADAPTOR ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ ΑΠΟ PS1 ΓΙΑ PS2	€29,00



XBox + 1 Game €360,00



ΟΛΟΙ ΟΙ ΚΑΙΝΟΥΡΙΟΙ ΤΙΤΛΟΙ ΓΙΑ PC, PS1, PS2, DREAMCAST, XBOX

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ

ADAPTOR PSX + JOYPAD ΓΙΑ PC	€ 30,00	CAMERA USB ΑΠΟ	€ 59,00
JOYPAD ΓΙΑ PC ΑΠΟ	€ 15,00	MOUSE ΑΣΥΡΜΑΤΟ	€ 29,00
JOYPAD ANALOGUE + RUMBLE	€ 39,00	MOUSE OPTICAL	€ 25,00
JOYSTIC ΓΙΑ PC ΑΠΟ	€ 15,00	KEYBOARD ΑΣΥΡΜΑΤΟ	€ 45,00
ΤΙΜΟΝΙ+ΠΕΤΑΛΙΑ+ΤΑΧΥΤΗΤΕΣ	€ 74,00	ΘΗΚΗ ΓΙΑ 48 CDs	€ 15,00
ΤΙΜΟΝΙ+ΠΕΤΑΛΙΑ+ΤΑΧΥΤΗΤΕΣ FORCE FEEDBACK	€ 115,00	ΘΗΚΗ ΤΣΑΝΤΑ ΓΙΑ 96 CDs	€ 29,00
		CD ΚΕΝΑ ΑΠΟ	€ 0,60











ΟΙ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

ΕΝΟΙΚΙΑΖΟΝΤΑΙ ΟΛΑ ΤΑ CD-ROMs

€1054,00 (359.150 ΔΡΧ.) ΜΕ Φ.Π.Α. ή 36 x €35,72 (12.171 ΔΡΧ.)

BEST VALUE OFFER: CPU AMD XP 1800 MHz (266), MOTHERBOARD ELITE K7S5A, MIDI TOWER ATX, VGA GEFORCE 2 MX 32MB, SOUND CARD 128 BIT, RAM 1x256MB DDR (266), HARD DISK MAXTOR 30GB (ULTRA ATA 100), DVD 12 X NEC, MODEM INTERNAL 56600, MONITOR LITEON 17''(FLAT), ΗΧΕΙΑ 240 WATT, MOUSE & KEYBOARD, FDD 1.44





€1465,00 (499.199 ΔΡΧ.) ΜΕ Φ.Π.Α. ή 36 x €49,65 (16.917 ΔΡΧ.)

THE PROFESSIONAL OFFER: CPU INTEL PENTIUM IV 2.000MHz, MOTHERBOARD QDI PLATINIX 4, MIDI TOWER ATX, VGA GEFORCE 2 MX 64MB, SOUND LIVE 1024 5.1 DIGITAL, RAM 512MB (DIM), HARD DISK MAXTOR 40GB (ULTRA ATA 133), DVD 16X LITE ON (REGION FREE), MODEM INTERNAL 56.600 MOTOROLA, MONITOR LITEON 17''(FLAT), ΗΧΕΙΑ 480 WATT, MOUSE & KEYBOARD, FDD 1.44



Η ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑ ΤΩΝ GAMES CLUB ΜΕΓΑΛΩΝΕΙ ΣΥΝΕΧΩΣ!
ΞΕΚΙΝΗΣΤΕ ΤΩΡΑ ΚΑΙ ΕΣΕΙΣ ΕΝΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ GAMES CLUB ΣΕ ΟΠΟΙΟΔΗΠΟΤΕ ΜΕΡΟΣ ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΟΣ ΜΕ ΜΟΝΑΔΙΚΑ ΠΡΟΝΟΜΙΑ ΚΑΙ ΕΞΟΦΛΗΣΤΕ ΣΕ 12 ΜΗΝΕΣ.
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΓΙΑ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ & FRANCHISE:
ΛΟΥΙΖΟΣ ΒΑΣΙΛΗΣ 010 9604755

ΠΩΛΗΣΕΙΣ, ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΕΙΣ, SERVICE ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ COMPUTERS
ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ - ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ - ΕΝΟΙΚΙΑΣΕΙΣ
ΔΕΥΤΕΡΑ - ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ 10:00-15:30 & 17:30-21:00, ΣΑΒΒΑΤΟ 10:00-18:00

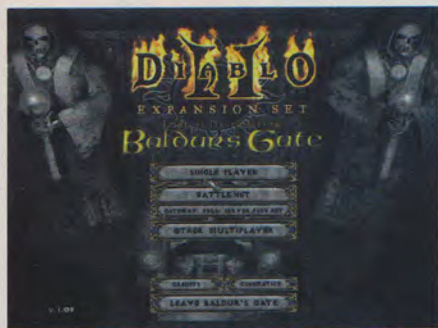
www.gamesclub.gr

ΕΩΣ 36 ΔΟΣΕΙΣ ΜΕ VISA, MASTERCARD

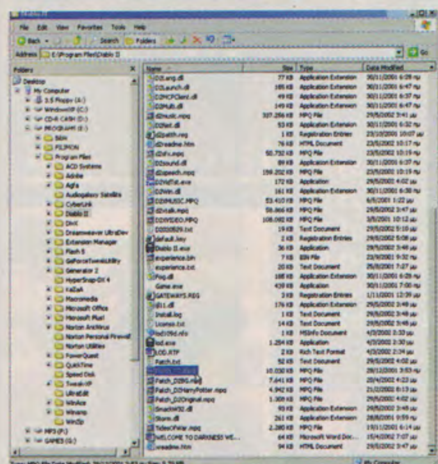
ΛΓΑΣ 24 (πρώην ΒΑΣ. ΟΛΓΑΣ), ΠΕΡΙΟΧΗ ΚΑΡΑΧΑΛΙΟΥ Τ.Κ. 166 74 ΑΝΩ ΓΛΥΦΑΔΑ, ΤΗΛ.: (010) 9611670 - (010) 9604755

ΝΕΟ GAMES CLUB	GAMES CLUB	GAMES CLUB	GAMES CLUB	GAMES CLUB
OMPUTER'S & VIDEO GAMES	COMPUTER'S & VIDEO GAMES	COMPUTER'S & VIDEO GAMES	+ Internet café	COMPUTER'S & VIDEO GAMES
ασσης & Βύρωνος, Αργοστόλι,	Αποκορώνου 145, Χανιά Κρήτης	Άργους 33, Ναύπλιο,	Διογένους 22, Κ. Τούμπα	Σοφοκλή Βενιζέλου & Χειμάρας,
τηλ.: (06710) 28484, 26594	τηλ.: (08210) 20452	τηλ.: (07520) 97560-1	Θεσ/νίκη, τηλ.: (0310) 935018	Αγ. Νικόλαος Κρήτης, τηλ.: (08410) 83365

Οι τιμές ισχύουν όσο υπάρχουν αποθέματα και μπορεί να αλλάξουν χωρίς προειδοποίηση.



Η αρχική εικόνα του mod για το Baldur's Gate.



Στο directory του Diablo II δείτε πώς έχω κατανεμημένα τα αρχεία "Patch_D2.mpq". Οποιο mod θέλω να παίξω εκείνη τη στιγμή, το κάνω rename σε "patch_D2.mpq", προκειμένου να το αναγνωρίσει το Diablo II.

blo II.exe" και Create Shortcut->Desktop. Στο desktop σας, τώρα, δεξί κλικ στο νέο εικονίδιο Properties. Στο πεδίο Target συμπληρώστε μέσα σε εισαγωγικά το directory που είναι το Diablo II στο σκληρό σας δίσκο και εν συνεχεία τις παραμέτρους -w -txt -direct (π.χ. "C:\Program Files\Diablo II" -w -txt -direct). Τέλος, στο Start In πεδίο δώστε το directory του Diablo II μ' ένα ακόμα slash και το όνομα dwx (π.χ. "C:\Program Files\Diablo II\dwx"). Αφού τα κάνετε όλα αυτά, double click στο εικονίδιο που μόλις δημιουργήσατε και θα εισβάλλετε στο Darkness Weaves 2.

Περιγραφή Μπορεί η διαδικασία εγκατάστασης να είναι κομματάκι ζόρικη, αλλά αξίζει την προσπάθεια! Το Darkness Weaves 2 εισάγει το iron man στυλ παιχνιδιού στο Diablo II. Για περισσότερες πληροφορίες περί του τι είναι το iron man και τι κάνει το mod δείτε το αρχείο word "Welcome to darkness weaves 2.doc" μέσα στο zip.

DESCENDENT OF THE DRAGON

Ονομα αρχείου Descendent Of The Dragon.zip

Διαδικασία εγκατάστασης Ομοια με αυτήν των Ancestral Recall. Rename του "patch_d2.mpq".

Περιγραφή Ισως το καλύτερο mod της σειράς, καθώς απευθύνεται μόνο σε χαρακτήρες υψηλού level (80 level και άνω, δημιουργία-ανάπτυξη χαρακτήρα δεν είναι εφικτή σε αυτό το mod). Ετσι, λοιπόν, πάρτε το χαρακτήρα από το κανονικό Diablo II και ρίξτε τον στο Descendent Of The Dragon να δείτε τι ψάρια πιάνει. Νέοι φοβεροί χάρτες, νέοι NPCs, ορδές φρέσκων τεράτων, ανανεωμένο cow level, διαφοροποιήσεις στα skills και πολλά ακόμα "καλούδια" για το φοβερά δύσκολα αυτό mod. It rockz!

250 LEVEL!

Ονομα αρχείου genuine_250lvup.zip

Διαδικασία εγκατάστασης Αποσυμπιέστε τα δύο αρχεία στο directory data\global\excel του Diablo II (π.χ. "C:\Program Files\Diablo II\data\global\excel"), αφού πρώτα έχετε κάνει backup τα αντίστοιχα αρχεία που προϋπήρχαν σε αυτό το directory.

Περιγραφή Επειτα από την απίστευτα απλή εγκατάσταση και αφού τρέξετε το Diablo II, οι χαρακτήρες σας θα μπορούν να φτάσουν 250 level! Life is so simple...

HARRY POTTER

Ονομα αρχείου HarryPotter Mod.zip

Διαδικασία εγκατάστασης Ομοια με αυτήν των Ancestral Recall.

Περιγραφή Ενα απλό σχετικά mod, το οποίο προσθέτει καινούρια αντικείμενα και τέρατα. Τίποτα το σπουδαίο, απλώς έχει αρκετές επιρροές από την ομώνυμη ταινία.

MAGIC THE GATHERING

Ονομα αρχείου Magic.zip

Διαδικασία εγκατάστασης Κάντε extract το αρχείο στο directory του Diablo II, με ενεργοποιημένη την επιλογή Use folder names. Το mod αυτό κάνει αλλαγές που δεν διορθώνονται. Κοινώς, αν θέλετε να επανέλθετε στο κανονικό Diablo II, πρέπει να κάνετε uninstall και μετά επανεγκατάσταση.

Περιγραφή Και μόνο από το όνομά του νομίζω ότι έχω την προσοχή σας. Μη χαίρεστε, δεν πρόκειται να παίξετε καμία παρτίδα του αγαπημένου σας trading card game, απλώς θα δείτε ορισμένα γνώριμα ονόματα και αντικείμενα. Αρκετές αλλαγές σε όλους τους τομείς του παιχνιδιού και πολλή δράση. Αξίζει να το δοκιμάσετε!

MIDDLE-EARTH

Ονομα αρχείου Middle Earth.zip

Διαδικασία εγκατάστασης Ομοια εγκατάσταση με αυτήν του Magic: The Gathering. Προσοχή και πάλι, διότι επιφέρει αλλαγές σε όλο το Diablo II.

Περιγραφή Ενα πραγματικά υπέροχο mod στον κόσμο του Tolkien, Middle-Earth (Lord Of The Rings δηλαδή). Και εδώ θα έχει γίνει πολύ "πείραγμα" στο Diablo II. Επειδή ο χώρος είναι λιγοστός, θα σας παραπέμψω για περισσότερες πληροφορίες στο αρχείο: "VKMreadme.rtf", το οποίο βρίσκεται στο zipped αρχείο. Καλή διασκέδαση και αν βρείτε τον Saruman, ρίχτε του και μια από μένα :). Προσοχή, γιατί στη Middle-Earth Mod οι κλάσεις αλλάζουν...

TIDES OF WAR

Ονομα αρχείου Tides Of War116.zip

Διαδικασία εγκατάστασης Ομοια με αυτήν των Ancestral Recall. Το αρχείο "TidesOfWar.mpq" πρέπει να το κάνετε rename σε "patch_d2.mpq" (αφού είναι μέσα στο directory του Diablo II) και έπειτα να τρέξετε το παιχνίδι.

Περιγραφή Πρόκειται για τη συνέχεια του Dark Sky mod για το απλό Diablo II (χωρίς το expansion). Στο last but not least mod αυτού του μήνα θα βρείτε πολλά νέα αντικείμενα και συνταγές για τον cube, καθώς επίσης sets αντικειμένων. Μία πλήρης λίστα με μπόλικες αλλαγές θα βρείτε στη διεύθυνση http://www.planetdiablo.com/darksky.

PC

ΠΡΟΣΟΧΗ!

Πολλά από τα mods που παρουσιάζονται, επηρεάζουν ανεπανόρθωτα το Diablo II στο σκληρό δίσκο σας. Οπότε, καλού κακού, κάντε ένα backup τα αρχεία των χαρακτήρων σας από το directory "save". Σας τα αναφέρω όλα αυτά για να μη λάβω κανένα e-mail αργότερα με το ακόλουθο ύφος: "Ρε αλήτη, έβαλα όλα τα mods του. Ωραία και καλά όλα, αλλά τώρα έχω χάσει τον Λούλη, τον 85 level Necromancer μου. Φρόντισε να κάνεις κάτι, γιατί θα τη στήσω κάτω από σπίτι σου με την καραμπίνα." Αφού, λοιπόν, κάνετε ένα copy του directory "save" σε άλλο σημείο του σκληρού σας δίσκου, αρχίστε και δοκιμάζετε ένα ένα τα mods.



Utopia

Επιμέλεια: Μίλτος Κύρκος, Νίκος Κόντης, Βαγγέλης Κράτσας

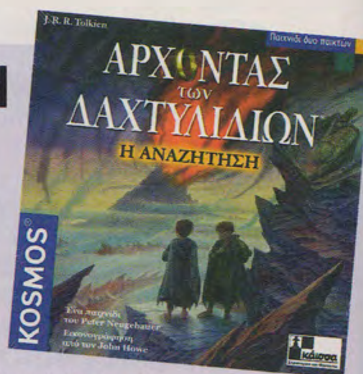
Αλλη μία Utopia περιμένει αυτόν το μήνα τους φίλους των επιτραπέζιων παιχνιδιών φαντασίας και στρατηγικής. Αν και βρισκόμαστε μες στο κατακαλόκαιρο, τα νέα προϊόντα, όπως θα διαπιστώσετε, δεν λείπουν ούτε και οι εκδηλώσεις, που είναι και πάλι πολυπληθείς. Ενας ολοζώντανος, συναρπαστικός κόσμος σάς περιμένει!

Ο ΑΡΧΟΝΤΑΣ ΤΩΝ ΔΑΧΤΥΛΙΔΙΩΝ - Η ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ

ΝΕΟ ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟ ΣΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ

Δύο Χόμπιτ, ο Σαμ και ο Φρόντο, ξεκίνησαν από την πατρίδα τους το Σάιρ και διέσχισαν όλες τις άγνωστες χώρες της Μέσης Γης μέχρι να φθάσουν στο Βουνό του Χαμού, όπου θα μπορούσαν να καταστρέψουν το μαγικό δαχτυλίδι και να σώσουν τον τότε γνωστό κόσμο. Στη διάρκεια του ταξιδιού γνώρισαν πολλούς. Απ' αυτούς άλλοι τους βοήθησαν, άλλοι τους κυνήγησαν. Επειτα από πολλές μάχες και κακουχίες ολοκλήρωσαν την αποστολή τους. Το μεγάλο κέρδος τους από αυτό το ταξίδι δεν ήταν η καταστροφή του δαχτυλιδιού, αλλά το γεγονός ότι γνώρισαν τη συντροφικότητα.

Επιτραπέζιο παιχνίδι με 48 κάρτες εδάφους, 44 κάρτες συναντήσεων, 2 κάρτες πλοίων, 2 κομμάτια Βουνού του Χαμού, 2 φιγούρες Χόμπιτ. Για 2 παίκτες ηλικίας 10+. Μέση διάρκεια παιχνιδιού 30-40 λεπτά. Το παιχνίδι είναι στα ελληνικά.



Ενα προϊόν της Κάισσα.

Τιμή: € 17,99 | **Διάθεση Κάισσα**

BITTER CRUSADE

Η ΠΙΚΡΗ ΓΕΥΣΗ ΤΟΥ ΑΙΜΑΤΟΣ

Το μοναδικό αυτό βιβλίο για το Vampire: The Dark Ages ασχολείται με τη Δ' Σταυροφορία των Χριστιανών κατά των Σαρακηνών, με τελικό προορισμό την Αγια Γη. Βασισμένο σε ιστορικά στοιχεία του 12ου και 13ου αιώνα, το Bitter Crusade περιγράφει το χρονικό της σταυροφορίας από τη μαγευτική Βιέννη μέχρι τις Δαλματικές ακτές και την (χαμένη πατρίδα) Κωνσταντινούπολη. Το μένος των Χριστιανών που θα στραφούν εναντίον Χριστιανών κάνει το αίμα όλων να βράζει σε έναν κόσμο όπου η πίστη και ο φανατισμός είναι ένα και το αυτό. Ενα συγκλονιστικό χρονικό για το Dark Ages, το οποίο όμως πρόκειται να ανατρέψει ορισμένες καταστάσεις που μέχρι τώρα θεωρούνταν δεδομένες.

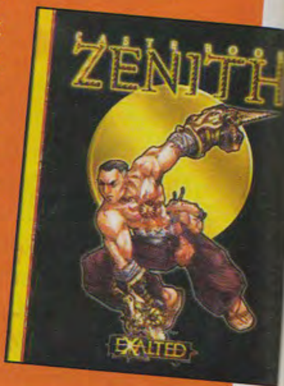
Ενα προϊόν της White Wolf.

Τιμή: € 18,00 | **Διάθεση Fantasy Shop**

CASTEBOOK: ZENITH

ΟΙ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΑ ΕΚΛΕΚΤΟΙ

Το δεύτερο Castebook για το Exalted κυκλοφόρησε. Αυτή τη φορά έχουμε να κάνουμε με τους Zenith των solar exalted. Δεν πρόκειται για φανατικούς ιερείς που θέλουν να κάνουν τον κόσμο καλύτερο, αλλά για αποφασισμένους εκλεκτούς, με αγνές ψυχές που είναι διατεθειμένοι να δείξουν σε όλους ότι θα αλλάξουν τον κόσμο. Η πίστη τους είναι μόνο ένα από τα πολλά όπλα τους. Θα αναλάβουν να συνετίσουν τον κόσμο, να τον βγάλουν από τον κατήφορο, να τιμωρήσουν όσους υποπίπτουν σε παραπτώματα και να φέρουν μια τάξη. Οσοι ανήκετε στους Zenith θα βρείτε σε αυτό το βιβλίο όσα χρειάζεται να ξέρετε για τη νοοτροπία αυτής της caste.



Ενα προϊόν της White Wolf.

Τιμή: € 18,00 | **Διάθεση Fantasy Shop**

BASTION OF BROKEN SOULS

ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ ΓΙΑ ΤΕΣΣΕΡΙΣ

Ενας αιώνιος, δαιμονικός πόλεμος πλησιάζει επικίνδυνα προς το τέλος του, απειλώντας την ισορροπία του Σύμπαντος. Στην "καρδιά" αυτής της χαοτικής μάχης βρίσκεται ένα αρχαίο κακό που προσπαθεί να κερδίζει την αθανασία με οποιοδήποτε κόστος. Μόνο οι πιο ισχυροί ήρωες μπορούν να ελπίζουν ότι θα νικήσουν μια δύναμη που ούτε οι θεοί μπορούν να επηρεάσουν. Το Bastion of Broken Souls είναι μια D&D περιπέτεια για τέσσερις χαρακτήρες 18ου επιπέδου. Για να χρησιμοποιήσει αυτό το βιβλίο ο Dungeon Master χρειάζεται το Player's Handbook, το Dungeon Master's Guide και το Monster Manual. Το βιβλίο είναι στα αγγλικά.

Τιμή: € 12,00 Διάθεση Κάισσα

Ενα προϊόν των Wizards of the Coast.

GUIDE TO THE TRADITIONS

ΟΙ ΠΑΡΑΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ ΜΑΓΩΝ

Δεν είναι απλώς μάγοι, θαυματουργοί και πανίσχυροι, αλλά ταυτόχρονα είναι και φύλακες, δάσκαλοι και συνεχιστές ενός αρχαίου κόσμου, όπου η μαγεία κυριαρχούσε στη Γη και τα όνειρα στοίχειωναν τα πνεύματα και τη ζωή όλων των θνητών. Το χρέος τους είναι μεγάλο, να διατηρήσουν τη Μαγεία ζωντανή, σε έναν κόσμο που την έχει απαρνηθεί, σε έναν κόσμο που εθελοτυφλεί γιατί φοβάται. Πρέπει να κρατήσουν τη μαγεία ζωντανή πάση θυσία. Εάν νιώθεις ικανός και έχεις το κουράγιο, γίνε ένας από αυτούς τους λίγους, τους εκλεκτούς, παίζοντας αυτό το accessory για το Mage: The Ascension!

Ενα προϊόν της White Wolf.

Τιμή: € 30,50 Διάθεση Fantasy Shop

JUDGMENT

Η ΝΕΑ ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΤΟΥ MAGIC: THE GATHERING

Στο Judgment, οι πανίσχυρες δυνάμεις του λευκού και του πράσινου αντεπιτίθενται στην επικράτηση του μαύρου. Το σετ παρουσιάζει για πρώτη φορά πέντε κάρτες ευχών, οι οποίες επιτρέπουν στον παίκτη να παίρνει οποιαδήποτε κάρτα της συλλογής του και να τη βάζει στο "χέρι" του. Σε συνδυασμό με τα θανάσιμα Φαντάσματα, το Judgment επαναφέρει την ισορροπία που είχε διαταραχθεί με το Torment.

Το σετ έχει 143 νέες κάρτες (44 rare, 44 uncommon και 55 common) και κυκλοφορεί σε δύο συσκευασίες, τις προκατασκευασμένες τράπουλες που περιέχουν 60 κάρτες, έναν μικρό οδηγό στρατηγικής και μία premium κάρτα βασικής γης από το Odyssey και σε φακελάκια (booster), που περιέχουν 15 τυχαίες κάρτες. Οι κάρτες είναι στα αγγλικά.

Ενα προϊόν της Wizards of the Coast.

Τιμή: Προκατασκευασμένη τράπουλα: € 12,50, Booster: € 4,00 Διάθεση Κάισσα

ΣΤΗΝ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΤΟΥ ΒΑΣΙΛΙΑ

ΔΕΥΤΕΡΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΗΣ FARSEER TRILOGY

Ο Φιτζ επέζησε από την πρώτη επικίνδυνη αποστολή του ως βασιλικός εκτελεστής, έχοντας μείνει σχεδόν παράλυτος. Στο μεταξύ, οι πειρατές των Κόκκινων Καραβιών ξεκινούν ξανά τις άγριες επιθέσεις τους στην ακτή, ενώ ο θρόνος του ταλαιπωρημένου βασιλιά απειλείται και εκ των έσω. Αυτή την ώρα του ύψιστου κινδύνου, η μοίρα του Βασιλείου ίσως να βρίσκεται στα χέρια του Φιτζ. Ο ρόλος που θα διαδραματίσει ο εκτελεστής στη διάσωσή του ίσως απαιτήσει την ύστατη θυσία...

Ενα προϊόν της Bantam Books.

Τιμή: € 29,00 Διάθεση Anubis



Utopia

BUROK TORN: CITY UNDERSIEGE
ΑΚΟΜΗ ΜΙΑ ΠΟΛΗ ΤΟΥ SCARRED LANDS



Τελικά, τα Scarred Lands φιλοδοξούν να γίνουν το πιο ζωντανό setting για το D20 System! Με κάθε νέο βιβλίο ζωντανεύουν μπροστά στα μάτια μας όλο και πιο χαρακτηριστικές εικόνες. Στο τελευταίο βιβλίο της σειράς περιγράφεται η πόλη των νάνων Burok Torn. Ομως, το βιβλίο αυτό δεν εστιάζει την προσοχή του σε αυτή την περιοχή, αλλά γενικότερα περιγράφει τον κόσμο κάτω από το έδαφος με ειδικές και εκτενείς αναφορές στα μυστηριώδη νταρκ ελφ και την πόλη τους Dier Drendal. Μεγαλώστε τη συλλογή βιβλίων για το Scarred Lands με ακόμα ένα αξιόλογο βιβλίο της σειράς και ετοιμαστείτε, γιατί έπεται μεγάλη συνέχεια.

Τιμή: € 21,60 | **Διάθεση Fantasy Shop** | **Ενα προϊόν της Sword & Sorcery.**

DEITIES AND DEMIGODS
SUPPLEMENT ΓΙΑ ΤΟ D&D

Τα ονόματα του Pelor, του Loki, της Αθηνάς και των άλλων θεών επικαλούνται οι πιστοί αλλά και οι απελπισμένοι. Με δυνάμεις που δεν μπορεί να συλλάβει η ανθρώπινη φαντασία, το μεγαλείο των θεών ταπεινώνει ακόμα και τους μεγαλύτερους ήρωες.

Αυτό το βιβλίο περιέχει όλα όσα χρειάζεσαι για να δημιουργήσεις τις πιο ισχυρές υπάρξεις στο campaign σου. Περιλαμβάνει περιγραφές και στατιστικά για περισσότερες από 70 θεότητες από 4 διαφορετικές θρησκείες.



Τιμή: € 36,00 | **Διάθεση Κάισσα** | **Ενα προϊόν των Wizards of the Coast.**

ΑΝΑΣΤΡΗ ΝΥΧΤΑ & ΠΟΛΙΟΡΚΙΑ ΤΟΥ ΣΚΟΤΟΥΣ
ΔΥΟ ΝΕΑ ΒΙΒΛΙΑ ΤΟΥ SALVATORE



Το Αντερνταρκ είναι ένας τόπος σκοτεινός, ανίσκιωτος, τον οποίο ο Ντριτζτ Ντο Ερντεν θέλει να αποφύγει με κάθε τρόπο. Ομως, ο ευγενής νταρκ ελφ πρέπει να επιστρέψει σε αυτό το μέρος και να συναντήσει τους φίλους του στην Μπλινγκντενστόουν, την πόλη των γκνόουμ. Είναι ανάγκη να φτάσει μέχρι την πόλη των ντρόου, γιατί μόνο τότε θα καταφέρει να ανακαλύψει τους κινδύνους που μπορεί να απειλήσουν τους φίλους του στη Μίθριλ Χολ. Το δεύτερο βιβλίο της σειράς Legacy of the Drow κυκλοφορεί ήδη, ενώ και το τρίτο βρίσκεται υπό έκδοση.

Ενα προϊόν της Wizards of the Coast.

Τιμή: € 11,00 (Αναστρη Νύχτα), δεν έχει ανακοινωθεί ακόμη (Πολιορκία του Σκότους) | **Διάθεση Anubis**

ΧΟΜΠΙΤ
ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟΣ... TOLKIEN!



Πάρτε μέρος σε μία φανταστική περιπέτεια βασισμένη στη θρυλική νουβέλα του Τζ. Ρ.Ρ. Τόλκιν, η οποία είναι πρόδρομος του Αρχοντα των Δαχτυλιδιών. Προσπαθήστε να βρείτε το δρόμο για το Μοναχικό Βουνό και πάρτε όλο το θησαυρό που ο φοβερός δράκος Σμογκ κρύβει... Προσέξτε, όμως, γιατί ο θησαυρός φυλάγεται προσεκτικά και πρέπει να δώσετε μάχη για να τον κερδίσετε!

Περιεχόμενα παιχνιδιού: Ταμπλό, 72 κάρτες Γκάνταλφ/Περιπέτειας, 2 εξάπλευρα ζάρια, 1 εικοσάπλευρο ζάρι, 6 φιγούρες Χόμπιτ, 60 γυάλινα πετράδια, 6 κάρτες Βαθμολογίας, 1 Μοναχικό Βουνό, 1 χάρτινος δράκος, 6 δείκτες πόντων, 1 τροχός με περιστρεφόμενο βελάκι. Για 2-6 παίκτες ηλικίας 10+. Το παιχνίδι είναι στα ελληνικά.

Ενα προϊόν της Κάισσα.

Τιμή: € 29,99 | **Διάθεση Κάισσα**

LEGENDARY COLLECTION
ΚΑΙΝΟΥΡΙΕΣ ΚΑΡΤΕΣ ΜΕ POKEMON



Είναι μεγάλα και κακά. Είναι όλα τα αγαπημένα σου Pokemon από την κόκκινη και μπλε κασέτα του Game Boy και επιστρέφουν στη δράση με τη νέα σειρά του Pokemon Legendary Collection. Στις 113 κάρτες της σειράς θα βρείτε τον Charizard, τον Venausar, τον Blastoise και πολλά ακόμα πανίσχυρα Pokemon. Το Legendary Collection κυκλοφορεί σε δύο έτοιμες προκατασκευασμένες τράπουλες, τη Magma και τη Storm με 61 κάρτες, και σε φακελάκια (booster) που περιέχουν 11 τυχαίες κάρτες. Κάθε Pokemon θα υπάρχει σε μία κανονική και σε μία foil έκδοση και μπορείς να βρεις foil κάρτες σε σχεδόν κάθε φακελάκι! Οι κάρτες είναι στα αγγλικά.

Ενα προϊόν της Wizards of the Coast.

Τιμή: Προκατασκευασμένη τράπουλα: € 12,99, Booster: € 4,40 | **Διάθεση Κάισσα**

Ποιός δεν παίζει Magic;

Η νέα επέκταση είναι εδώ!



JUDGMENT



MAGIC
The Gathering®

ανοικτή γραμμή : 010 6929165



κάισσα
ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ & ΦΑΝΤΑΣΙΑ



Utopia

Εδώ θα βρίσκετε κάθε μήνα τις σημαντικότερες εκδηλώσεις και τουρνουά για τους φίλους των επιτραπέζιων και card games. Αν έχετε κάποιο κατάστημα ή σύλλογο που κινείται στο πεδίο ενδιαφερόντων της στήλης και θέλετε να μας κοινοποιήσετε και το δικό σας πρόγραμμα, στείλτε μας e-mail στη διεύθυνση pcmaster@compupress.gr ή επιστολή στα γραφεία του περιοδικού ("PC Master", Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, για τη στήλη "Utopia"). Σας περιμένουμε!

ΚΑΪΣΣΑ

(Για τις διευθύνσεις και τους αριθμούς τηλεφώνου των καταστημάτων δείτε το τεύχος 152, το site http://www.kaissagames.com ή επικοινωνήστε με την ανοικτή γραμμή της Κάισσα στο τηλ.: 010 6929165.)

ΙΟΥΛΙΟΣ

- **Τρίτη 2:** Dungeon (Καβάλα)
- **Σάββατο 6:** MtG: Type 1 (Καβάλα), Dungeons and Dragons (Πειραιάς), L5R Tournament (Περιστέρι), MtG: Type 2 (Πλ. Βικτωρίας), Warlord: Abyssal Attack Tournament (Μαρούσι)
- **Κυριακή 7:** Mage Knight, Pokemon (Καβάλα), MtG: Type 2 (Πειραιάς), Warlord (Πλ. Βικτωρίας), MtG: Type 2 (Μαρούσι)
- **Τρίτη 9:** Dungeon (Καβάλα)
- **Σάββατο 13:** MtG: Type 2 (Καβάλα), Pokemon Tournament (Πειραιάς), Warlords Tournament (Περιστέρι), MtG: Type 2 (Μαρούσι)
- **Κυριακή 14:** Mage Knight, Pokemon (Καβάλα), Legend of 5 Rings (Πλ. Βικτωρίας), MtG: GP Trials Hamburg για 28-29 Σεπτεμβρίου (Μαρούσι)
- **Τρίτη 16:** Dungeon (Καβάλα)
- **Σάββατο 20:** MtG: Type 1 (Καβάλα), Dungeons and Dragons (Πειραιάς), MtG: Type 2 (Περιστέρι), Star Wars (Πλ. Βικτωρίας), MtG: Booster Draft (Μαρούσι)
- **Κυριακή 21:** Mage Knight, Pokemon (Καβάλα), Mage Knight Mass Battle (Πλ. Βικτωρίας), MtG: Type 2 (Μαρούσι)
- **Τρίτη 23:** Dungeon (Καβάλα)
- **Πέμπτη 25:** Booster Draft (Περιστέρι)
- **Σάββατο 27:** MtG: Type 2 (Καβάλα), MTG Booster Draft (Πειραιάς), L5R Tournament (Περιστέρι)
- **Κυριακή 28:** MageKnight, Pokemon (Καβάλα), MtG: Type 2 (Πλ. Βικτωρίας)
- **Τρίτη 30:** Dungeon (Καβάλα)

Στα καταστήματα Αμαρουσίου, Πλ. Βικτωρίας, Περιστερίου, Πειραιά, Παγκρατίου, Ηλιούπολης, Ηρακλείου Κρήτης, Θεσσαλονίκης, Λάρισας, Χανίων και Καβάλας διεξάγεται κάθε Παρασκευή Friday Night Magic (FNM). Pokemon League μπορείτε να παίξετε στο Μαρούσι (κάθε Τρίτη), στην Πλ. Βικτωρίας (κάθε Παρασκευή), στο Περιστέρι (κάθε Πέμπτη) και στον Πειραιά (κάθε Παρασκευή). Harry Potter League διεξάγεται στο Μαρούσι (κάθε Τρίτη), στην Πλ. Βικτωρίας (κάθε Παρασκευή), στο Περιστέρι (κάθε Σάββατο) και στον Πειραιά (κάθε Σάββατο). Magic Arena μπορείτε να παίξετε κάθε μέρα σε όλα τα καταστήματα, πλην αυτών του Ηρακλείου Κρήτης και της Θεσσαλονίκης. Προτού πάτε σε κάποιο τουρνουά, επικοινωνήστε πρώτα με το αντίστοιχο κατάστημα, επειδή μπορεί να υπάρξουν αλλαγές.

ΨΥΧΗΣ ΤΑ ΛΑΜΠΥΡΙΣΜΑΤΑ

Κρότωνος 5, Ν. Κόσμος, τηλ.: 010 9012770

ΙΟΥΛΙΟΣ

Δραστηριότητες σε συνεχή βάση:

Role Playing Games

1. Adventurers' Guild στο "Ζωντανό Χρονικό Scarred Lands"
2. RPGA "Living Grayhawk"
3. Νέο Campaign "Lord of the Rings"
4. Campaign STAR WARS "Old Republic"
5. Campaign "Call of Cthulhu d20" στην Ελλάδα του 1910

Card Games

- Arena Magic: The Gathering
- Lord of the Rings League
- Star Wars League, PoKeMon League
- Football Champions - Θερινό πρωτάθλημα
- Miniatures Games "Πολιορκία" Mage Knight

Προγραμματισμένα τουρνουά

Παρ.	5	FNM/MK Πολιορκία
Σάβ.	6	MARVEL Hero Clix
Κυρ.	7	LOTR 1 v 1
Παρ.	12	FNM/MK Πολιορκία
Σάβ.	13	MK Conquest/Chainmail
Κυρ.	14	Magic Type II/Star Wars TCG
Παρ.	19	FNM/ MK Πολιορκία
Σάβ.	20	MK Conquest/Hero Clix
Κυρ.	21	Magic Type I/MK "Kill the Dragon"
Παρ.	26	FNM/MK Πολιορκία
Σάβ.	27	Ελευθερία ή Θάνατος/Chainmail
Κυρ.	28	LOTR Multiplayer/MK Πολιορκία - Αποτελέσματα

FANTASY SHOP

Κεντρικό κατάστημα:
3ης Σεπτεμβρίου 103, Πλ. Βικτωρίας, τηλ.: 010 8231072, http://www.fantasyshop.gr/

ΙΟΥΛΙΟΣ

- **Σάββατο 6:** Warhammer FANTASY
- **Κυριακή 7:** Warhammer FANTASY
- **Σάββατο 13:** Warhammer 40K
- **Κυριακή 14:** Warhammer 40K
- **Σάββατο 20:** Warlords Tournament
- **Κυριακή 21:** Lord Of The Rings CCG Tournament
- **Σάββατο 27:** VTES Tournament
- **Κυριακή 28:** Magic: The Gathering Tournament Type I

Friday Night Magic στο Fantasy Shop Κηφισιάς

- **Κάθε απόγευμα** Demo Games του Lord Of The Rings card game
- **Κάθε Πέμπτη** απόγευμα live role playing Vampire: Sabbat
- **Κάθε Παρασκευή** απόγευμα live role playing Vampire: Η Μεταμφίεση
- **6 Ιουλίου** Lord Of The Rings CCG Tournament, στο Fantasy Shop Κηφισιάς
- **14 Ιουλίου** Lord Of The Rings CCG Tournament, στο Περιστέρι

ΔΡΥΪΔΗΣ

Μαρίνου Αντύπα 7, Ν. Ηράκλειο, τηλ.: 010 2792240, http:// www.druidis.com

ΙΟΥΛΙΟΣ

- **Σάββατο 6, 12:00:** Mage: the Ascension επίδειξη - team play
- **Κυριακή 14, 12:00:** Formula De' Championship Magny Cours, France: round 11
- **Σάββατο 20, 12:00:** Lord of the Rings DCI tournament
- **D&D: Gelspad:** κάθε Τρίτη νέες αποστολές για το Guild of the Green Oak

plus:
Καθημερινά happenings ανάλογα με τη στιγμή και τα κέφια μας!



Utopia

FANTASY E-SHOPPING

Η ΦΑΝΤΑΣΙΑ ΔΙΑΤΙΘΕΤΑΙ ΚΑΙ... ON-LINE!

Τόσο καιρό η ελληνική αγορά των RPGs, card games και miniature games ζητούσε να παρέχεται η δυνατότητα σε οποιονδήποτε Ελληνα, ανεξαρτήτως της περιοχής όπου κατοικεί, να προμηθεύεται τα αγαπημένα του παιχνίδια στην πόρτα του σπιτιού του. Πρώτο το Fantasy Shop δίνει αυτή τη δυνατότητα στον Ελληνα gamer μέσω του site του www.FantasyShop.gr. Οσοι από εσάς ενδιαφέρεστε, δεν έχετε παρά να επισκεφτείτε την προαναφερθείσα σελίδα και να κάνετε κλικ στο link "shopping". Εν συνεχεία θα ανοίξει ένα νέο παράθυρο, στο οποίο θα μπορείτε να προσθέσετε στο καλάθι σας όλα τα προϊόντα που επιθυμείτε και, όταν τελειώσετε τα "ψώνια" σας, θα προχωρήσετε προς το link "Ταμείο", όπου θα συμπληρώσετε τις τελευταίες πληροφορίες για την αποστολή του υλικού που επιλέξατε. Οσοι από εσάς, λοιπόν, δεν απολαμβάνετε τα προνόμια των κατοίκων των μεγάλων αστικών κέντρων, δεν χρειάζεται να βρίσκεστε σε δεύτερη μοίρα! Επισκεφτείτε το δικτυακό κατάστημα του Fantasy Shop και σηκώστε όλο το μαγαζί με τα ψώνια σας. Οι αντικαταβολές γίνονται σε όλη την Ελλάδα.



N.K.

MAGIC: THE GATHERING

ΤΟ ΟΡΓΑΝΩΜΕΝΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Είναι σίγουρο πως πολλοί από τους αναγνώστες του "PC Master", και ειδικά της "Utopia", γνωρίζουν το Magic: The Gathering, το πρώτο και πιο διαδεδομένο παιχνίδι με συλλεκτικές κάρτες. Με την κυκλοφορία του το Magic άλλαξε τα δεδομένα στο χώρο των επιτραπέζιων παιχνιδιών και αναζωογόνησε έναν χώρο που είχε αρχίσει να δείχνει σημάδια συρρίκνωσης. Μετά το Magic πολλά άλλα παιχνίδια καρτών κυκλοφόρησαν, άλλα με σχετική επιτυχία, άλλα με παταγώδη αποτυχία, όμως, το Magic συνεχίζει δέκα χρόνια μετά την πρώτη κυκλοφορία της alpha έκδοσής του να κυριαρχεί στο χώρο του card gaming. Συγκεντρώνει την αγάπη εκατοντάδων χιλιάδων παικτών σε όλο τον κόσμο, ενώ πάνω από 2,5 δισεκατομμύρια κάρτες έχουν πωληθεί.

Το σύστημα οργανωμένου παιχνιδιού ανταποκρίνεται στις ανάγκες όλων των παικτών, ανεξάρτητα από την κατηγορία όπου ανήκουν. Σε αυτό, μάλιστα, οφείλεται κατά ένα μέρος η μακρόχρονη επιτυχία και η συνεχής εξάπλωση του παιχνιδιού. Το support, λοιπόν, στον παίκτη που παίζει Magic είναι σχεδιασμένο έτσι ώστε να του προσφέρει έναν χώρο παιχνιδιού για κάθε επίπεδο όπου βρίσκεται. Το πρώτο βήμα στο οργανωμένο παιχνίδι είναι η Αρένα. Κάθε πέντε εβδομάδες ξεκινάει στα καταστήματα που φιλοξενούν το οργανωμένο παιχνίδι του Magic μια νέα περίοδος της Αρένα, η οποία χαρακτηρίζεται από ένα συγκεκριμένο τύπο deck Magic που παίζεται. Ολοι οι παίκτες χρησιμοποιούν τον ίδιο τύπο τράπουλας (συνήθως αυτό χαρακτηρίζει τις συλλογές - εκδόσεις που μπορούν να συμμετάσχουν) και κερδίζουν πόντους ανάλογα με τις νίκες (από 2), αλλά και τις ήττες τους (1). Με αυτό τον τρόπο στο τέλος της περιόδου έχει διαμορφωθεί μια κατάταξη και μοιράζονται μερικές σπάνιες foiled κάρτες, ενώ δίνεται από μία foiled land σε όσους έχουν πάνω από 15 πόντους, κάτι πολύ εύκολο. Η Αρένα, λοιπόν, στηρίζει το casual play, το καθημερινό παιχνίδι του Magic με πολλούς και διαφορετικούς αντιπάλους σε ένα περιβάλλον όχι σκληρά ανταγωνιστικό αλλά χαλαρό και άνετο.



Κάθε Παρασκευή σε όλα τα καταστήματα παγκοσμίως γίνεται το Friday Night Magic, ένα τουρνουά τριών ή τεσσάρων συνήθως γύρων, με συγκεκριμένο τύπο τράπουλας κάθε φορά, που προσφέρει τρεις foiled σπάνιες κάρτες στο νικητή και σε άλλους δύο παίκτες ανάλογα με το πώς το έχει ορίσει ο διοργανωτής (π.χ. με κλήρωση, με ψηφοφορία κ.λπ.). Η σταθερή διοργάνωση αυτού του τουρνουά, αλλά και τα ενδιαφέροντα δώρα που προσφέρει, έχουν δημιουργήσει μία κοινότητα-παρέα σε κάθε κατάστημα που στηρίζει το οργανωμένο παιχνίδι και προσφέρει στους παίκτες ένα σταθερό σημείο αναφοράς, για να παίζουν σε ένα πιο ανταγωνιστικό αλλά πάντα φιλικό τουρνουά. Τα FNM συνήθως προσφέρονται προκειμένου οι παίκτες να δοκιμάσουν τις τράπουλές τους πριν από τις μεγάλες διοργανώσεις και να δουν σε πραγματικές συνθήκες εάν οι ιδέες τους έχουν πρακτική εφαρμογή.

Σε αραιά διαστήματα διοργανώνονται τουρνουά με συγκεκριμένο θεματικό περιεχόμενο (π.χ. Block Odyssey: παίζουν κάρτες που κυκλοφόρησαν από τον Οκτώβριο του 2001 και μετά), τα οποία προσελκύουν

DUNGEONS & DRAGONS

ΤΟ ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟ RPG ΠΟΥ ΞΕΧΩΡΙΖΕΙ



Το Dungeons & Dragons το γνωρίζουν καλά οι παίκτες των Role Playing Games, είτε είναι ηλεκτρονικό είτε επιτραπέζιο. Είναι το παλαιότερο και πιο διαδεδομένο σύστημα, που με την τρίτη έκδοσή του έχει ταράξει πάλι τα νερά στο χώρο των RPGs, προσφέροντας το D20 σύστημά του ανοικτό για κάθε εταιρεία! Με αυτό τον τρόπο το σύστημα καθιερώνεται ως κυρίαρχο σε όλο τον RPG χώρο (χωρίς αυτό να σημαίνει ότι άλλα παιχνίδια, με το δικό τους σύστημα, δεν είναι ενδιαφέροντα και σημαντικά).

Το ενδιαφέρον για τη χώρα μας είναι ότι παρά το ότι η γλώσσα του παιχνιδιού είναι μέχρι τώρα τα αγγλικά (όπου είναι γραμμένα και όλα τα βιβλία κανόνων και τα σενάρια), αυτό δεν έχει αποθαρρύνει χιλιάδες παίκτες από το να δημιουργήσουν τις δικές τους ομάδες και να επιδοθούν στο πιο εντυπωσιακό απ' όλα τα παιχνίδια, στο παιχνίδι ρόλων, όπου ο καθένας ενσαρκώνει μία προσωπικότητα με ρεαλιστικά στοιχεία. Εδώ και χρόνια γίνεται προσπάθεια από την εταιρεία που εισάγει το D&D στην Ελλάδα, την Κάισσα, να στηριχθούν με κάθε τρόπο οι παίκτες του D&D είτε με σενάρια εκμάθησης στα καταστήματα, είτε με μεγάλες γιορτές στο πλαίσιο των Games Fair, όπου όλοι παίζουν το ίδιο σενάριο δίπλα δίπλα, είτε με τη λειτουργία της RPGA, της Role Playing Gamers Association που κάθε μήνα τρέχει τις περιπέτειές της ανοικτές για όλους στον όμορφο κόσμο του Grayhawk, στο μακρινό Knurl. Από τον Οκτώβριο θα υλοποιηθούν και τα νέα σχέδια για το χώρο του Role Playing, μια προσπάθεια για την οποία το "PC Master" θα σας ενημερώσει πρώτο όπως πάντα!

M.K.

περισσότερους παίκτες λόγω της ημέρας (Σάββατο ή Κυριακή) αλλά και λόγω του διαφορετικού περιεχομένου τους δίνουν την ευκαιρία να χρησιμοποιηθούν παλαιότερες κάρτες (της κατηγορίας Type I ή Extended), επιτρέπουν τη συμμετοχή των παικτών ως ομάδας κ.ο.κ. ανάλογα με το διοργανωτή. Τρεις φορές το χρόνο διοργανώνονται τα τουρνουά πρώτης κυκλοφορίας (pre release tournaments), όπου οι παίκτες έχουν τη δυνατότητα να δουν τις κάρτες της νέας επέκτασης προτού ακόμη αυτή κυκλοφορήσει και να παίξουν με αυτές! Είναι από τα πιο αγαπητά τουρνουά, μια και όλοι οι παίκτες ξεκινούν από την ίδια αφετηρία προς τη νίκη, με μόνη την εμπειρία να τους ξεχωρίζει, καθώς όλοι ξεκινούν με τον ίδιο αριθμό νέων καρτών! Τα pre release έχουν πολύ μεγάλη συμμετοχή και σημαντικά βραβεία σε κάρτες του νέου κάθε φορά σετ, άρα διπλό ενδιαφέρον!

Επίσης, κάθε μήνα στην Ευρώπη διοργανώνεται ένα Grand Prix, ένα τουρνουά με ανοικτή συμμετοχή που δίνει σημαντικά βραβεία. Εκεί μπορούν να συμμετάσχουν όσοι παίκτες του Magic το επιθυμούν, σε μια διεθνή γιορτή δύο ημερών. Στο πλαίσιο των Grand Prix γίνονται σε κάθε χώρα Grand Prix Qualifiers, που προσφέρουν στους νικητές το δικαίωμα να περάσουν χωρίς αγώνες τους πρώτους γύρους των GP. Πέντε φορές το χρόνο έχουμε τα Professional Tournaments ή Pro Tours όπως ονομάζονται. Εκεί η συμμετοχή είναι περιορισμένη στους κορυφαίους παίκτες παγκοσμίως και σε αυτούς που θα κερδίσουν κάποιο Pro Tour Qualifier. Σε αυτά τα τουρνουά τα βραβεία ανέρχονται σε δεκάδες χιλιάδες δολάρια και η φήμη που κερδίζουν οι νικητές είναι μεγάλη. Μία φορά κάθε χρόνο διοργανώνεται το Παγκόσμιο Πρωτάθλημα Magic σε διαφορετική ήπειρο ανά έτος (εφέτος στην Αυστραλία). Εκεί πηγαίνουν οι top παίκτες της παγκόσμιας κατάταξης, καθώς και όσοι περάσουν απευθείας από τα Εθνικά και Πανηπειρωτικά Πρωταθλήματα. Είναι η κορυφαία διαδικασία του Magic και προσφέρει αξέχαστες αναμνήσεις (και σημαντικά χρηματικά έπαθλα) σε όσους συμμετέχουν.



Στην Ελλάδα η εταιρεία Κάισσα στηρίζει το Magic σε κάθε επίπεδο. Δώδεκα καταστήματα συμμετέχουν στην Αρένα, δεκατέσσερα στο Friday Night Magic και πάνω από 650 τουρνουά διεξάγονται κάθε χρόνο. Τα pre release γίνονται σε Αθήνα, Θεσσαλονίκη, Καβάλα, Λάρισα, Ηράκλειο και Χανιά (και από τον Σεπτέμβριο και στην Πάτρα!), καθώς και σε όσα καταστήματα φιλοξενούν το οργανωμένο παιχνίδι. Κάθε άνοιξη, δε, διεξάγονται τα regionals που βγάζουν αυτούς που θα συμμετάσχουν στο Πανελλήνιο. Το Πανελλήνιο (που στέλνει 4 άτομα κατευθείαν στο Παγκόσμιο και άλλα 4 στο Πανευρωπαϊκό) διεξάγεται την Κυριακή των Βαΐων κάθε χρόνο, με διαρκώς αυξανόμενη συμμετοχή και πολύ καλή οργάνωση. Κάθε Pro Tour έχει τον προκριματικό του, ενώ εφέτος η Ελλάδα κέρδισε και άλλη μία θέση (σύνολο 2) για να στέλνει σε PT λόγω της αθρόας συμμετοχής των παικτών στα προκριματικά. Επίσης, διοργανώνονται Grand Prix Qualifiers για την ενίσχυση των παικτών που ταξιδεύουν στις πρωτεύουσες της Ευρώπης. Όνειρο των παικτών, βέβαια, παραμένει να πραγματοποιηθεί ένα Grand Prix στην Ελλάδα, ίσως οι Ολυμπιακοί Αγώνες είναι μια ευκαιρία.

Ο πολύχρωμος και συναρπαστικός κόσμος του Magic προσφέρει στους φίλους του ένα σύστημα υποστήριξης και βοήθειας που δεν υπάρχει πουθενά αλλού, σε κανένα παιχνίδι. Δεν μένει, λοιπόν, σε αυτούς παρά να έρθουν σε επαφή με αυτό στο επίπεδο που έχουν ανάγκη.

Για περισσότερες πληροφορίες για το οργανωμένο παιχνίδι της Κάισσα μπορείτε να τηλεφωνείτε στο 010 6929165, από Δευτέρα έως Παρασκευή από τις 10:00 έως τις 18:00.

M.K.

Ε.Σ.ΠΑΙ.ΡΟ.Σ.

Ο ΓΝΩΣΤΟΣ ΣΥΛΛΟΓΟΣ ΤΩΡΑ ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΠΑΤΡΑ!

Εχουμε ήδη αναφερθεί από τη στήλη μας στον ελληνικό σύλλογο παιχνιδιών ρόλων και στρατηγικής, το γνωστό με τα αρχικά Ε.Σ.ΠΑΙ.ΡΟ.Σ. Τα νεότερα, λοιπόν, είναι πως ο Ε.Σ.ΠΑΙ.ΡΟ.Σ. απέκτησε παράρτημα και στην Πάτρα! Οπως μας ενημέρωσε ο Ευάγγελος Μπατάλης, πρόεδρος του Δ.Σ. του αχαϊκού Ε.Σ.ΠΑΙ.ΡΟ.Σ., δημιουργήθηκε ήδη και site στο Internet, στη διεύθυνση www.tequilastarrise.net/espairos, όπου οι ενδιαφερόμενοι μπορούν να ενημερώνονται για τις εκδηλώσεις του συλλόγου και να βρίσκουν πολλά ακόμη ενδιαφέροντα γύρω από το χώρο των παιχνιδιών φαντασίας και στρατηγικής. Σύντομα το URL αυτό θα αλλάξει σε www.espairos.org. Το site είναι καλοσχεδιασμένο και σε λίγο καιρό θα διαθέτει και περιοχή για downloading. Μια επίσκεψη σίγουρα αξίζει τον κόπο, ειδικά αν μένετε στην Πελοπόννησο...

Β.Κ.

MAGE KNIGHT

ΠΟΛΙΟΡΚΙΕΣ

Οι μάχες ξεκίνησαν! Κάθε Πέμπτη, Παρασκευή και Σάββατο μέχρι και τις 27 Ιουλίου κάθε επίδοξος πολέμαρχος, έχοντας στις διαταγές του στρατό 300 πόντων, συμμετέχει ως πολιορκητής ή πολιορκούμενος σε αυτό το τουρνουά. Κάθε μάχη έχει ως στόχο το μικρό Fort, έτσι ώστε όποιος το κρατήσει ή το καταστρέψει να κερδίζει πόντους. Οι πολέμαρχοι έχουν δικαίωμα να κάνουν όσες προκλήσεις θέλουν μέχρι το τέλος Ιουλίου και οι τρεις πρώτοι απ' αυτούς θα λάβουν στις 28-7-02 ανάλογες δωροεπιταγές. Κάθε νέος παίκτης μπορεί να συμμετάσχει οποιαδήποτε στιγμή σε αυτό το τουρνουά. Οι Πολιορκίες λαμβάνουν χώρα στο κατάστημα "Ψυχής τα Λαμπυρίσματα" Κρότωνος 5, Αγ. Ιωάννης (Ν. Κόσμος, τηλ. επικοινωνίας: 010 9012770).



REALMS OF THE ELF LORDS

ΝΕΟ EXPANSION ΓΙΑ ΤΟ LORD OF THE RINGS CG

Το μακρύ ταξίδι του νέου επιτυχημένου collectable card game (CCG) Lord Of The Rings το φέρνει στα βασίλεια των ξωτικών. Νέες κάρτες, νέα starters, νέα boosters! Το νέο expansion set εισάγει 122 νέες κάρτες στον κόσμο του CCG Lord Of The Rings. Κάθε starter deck θα περιέχει 63 κάρτες και από τα τρία expansions που έχουν κυκλοφορήσει μέχρι στιγμής (Fellowship of the Ring, Mines of Moria και Realms Of The Lords), ενώ τα boosters θα αποτελούνται από 11 κάρτες, αποκλειστικά από το expansion Realms Of The Elf Lords. Τα starter decks θα κυκλοφορήσουν σε δύο είδη, του ανανεωμένου Legolas στο βασίλειο των Elves και του Boromir με ενισχυμένη την orc hoard του Sauron. Η σειρά των 122 καρτών αποτελείται από 40 common, 40 uncommon, 40 rare και 2 premium κάρτες.



Εδώ να αναφέρουμε ότι το card game Lord Of The Rings συνεχίζει την ξέφρενη πορεία του στην παγκόσμια αγορά των card games, καθώς έχει ξεπεράσει σε αριθμό πωλήσεων τον κολοσσό των τελευταίων ετών Magic: The Gathering, σε ολόκληρο το πρώτο τρίμηνο του τρέχοντος έτους. Το νέο expansion αναμένεται να εκτινάξει ακόμα πιο ψηλά τον πήχη του συναγωνισμού ανάμεσα στα δύο παιχνίδια, που πλέον κοντράρονται στα ίσια. Το επόμενο expansion που αναμένεται ακούει στο όνομα Two Towers και θα κυκλοφορήσει τον Νοέμβριο, λίγο πριν από την πρεμιέρα της δεύτερης ταινίας της τριλογίας, που θα φέρει τον ίδιο ακριβώς τίτλο... The Two Towers! Το συλλεκτικό παιχνίδι με κάρτες Lord Of The Rings με όλα του τα expansions θα το βρείτε στα Fantasy Shop και σε επιλεγμένα καταστήματα σε όλη την Ελλάδα. Τρέξτε, προτού προλάβει ο Sauron, ο Saruman και τα Orcs τους.



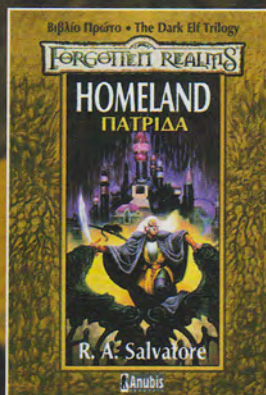
Ν.Κ.

Ο συναρπαστικός κόσμος των...

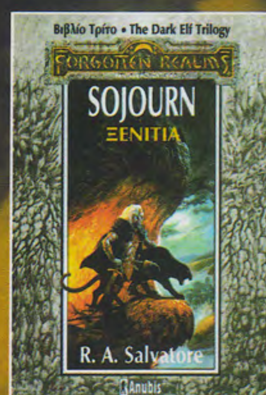
FORGOTTEN REALMS

...ΤΩΡΑ ΚΑΙ ΣΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ!

THE DARK ELF TRILOGY

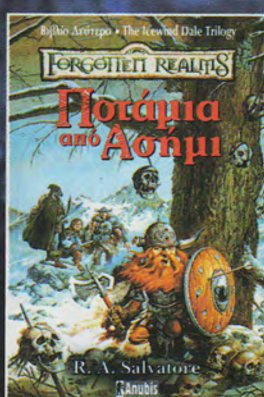






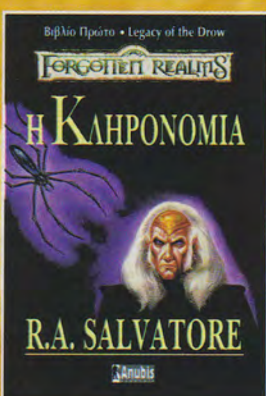
THE ICEWIND DALE TRILOGY





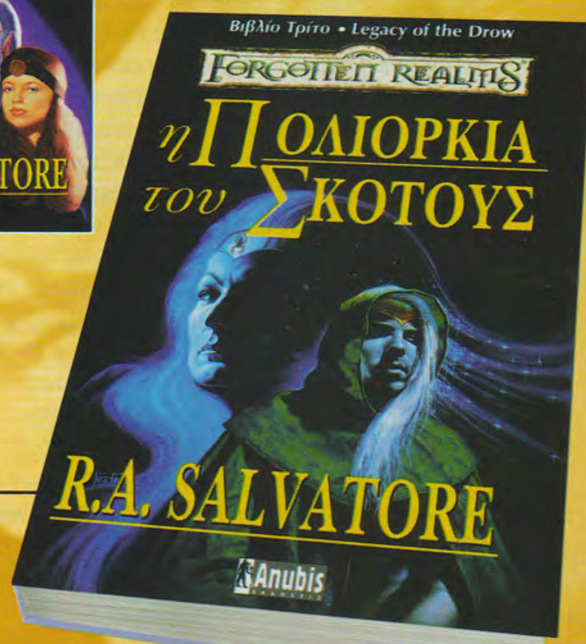


LEGACY OF THE DROW





ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ ΤΟ ΤΡΙΤΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΗΣ ΣΕΙΡΑΣ





Για on-line παραγγελίες:

www.anubis.gr



Γραφεία: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 010-9238672, fax: 010-9216847
Κεντρική διάθεση: Σουλτάνη 17, 106 82 Αθήνα, τηλ.: 010-3801487, fax: 010-3841095
Web site: www.anubis.gr, **e-mail:** anubis@compupress.gr



DO IT YOURSELF

Η ΤΕΧΝΗ ΤΟΥ DVD RIPPING

του Οδυσσέα Κουράφαλου
darklord@compupress.gr

Κεφάλαιο 3: Αχ! αυτή η συμπίεση...

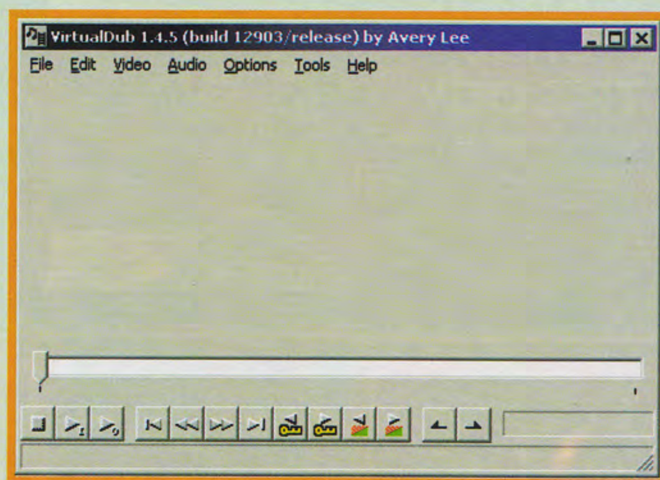
DivX, XviD, MPEG 1, 2 και τώρα πια 4, Quicktime Video, Real Video, Bink και Smacker... Αυτά είναι τα πιο διάσημα formats βίντεο που κυκλοφορούν περισσότερο σε παιχνίδια, στο Internet και ανάμεσα στους χρήστες, τα οποία θα σας δείξω πώς να χρησιμοποιείτε, ξεκινώντας από το DivX. Επιτέλους, οι μέχρι τώρα προσπάθειές μας παίρνουν σάρκα και οστά.

Αγαπητοί φίλοι και φίλες, γεια σας. Το άρθρο που ακολουθεί έχει ως βασικό θέμα τη συμπίεση του βίντεο της ταινίας μας, που αποτελεί ως έναν βαθμό το σημαντικότερο τμήμα της όλης διαδικασίας. Οπως είχα δηλώσει και στο πρώτο κεφάλαιο αυτής της σειράς άρθρων, όποιος διαβάσει, καταλάβει και εφαρμόσει όσα φιλοξενούνται σε αυτές τις σελίδες, θα μπορεί, μετά το επιτυχημένο πέρας της διαδικασίας, να θεωρεί τον εαυτό του "μάστορα" του DVD Ripping. Πρώτα, όμως, να ξεκαθαρίσουμε κάτι: Οι περισσότεροι θεωρούν ότι το DVD Rip είναι συνώνυμο με τα DivX, ενώ μία ταινία "αν δεν είναι DivX, δεν έχει καλή ποιότητα". Αυτή είναι μία απολύτως λανθασμένη άποψη, ειδικά αν σκεφτεί κανείς πως τα ίδια τα DVDs περιέχουν βίντεο σε MPEG2 format! Κρίνω, λοιπόν, απαραίτητο να σας παρουσιάσω όλα τα formats συμπίεσης και να σας αφήσω να επιλέξετε αυτό που εσείς προτιμάτε - και που καλύπτει τις προτιμήσεις αλλά και τις ανάγκες σας. Ετσι, αν και αυτόν το μήνα δεν θα αναφερθούμε παρά σε ένα από τα πιθανά video formats, μέχρι να "κλείσει ο κύκλος" αυτού του αφιερώματος στο DVD Ripping, θα παρουσιάσουμε τους κυριότερους τρόπους συμπίεσης, καθώς και τα μειονεκτήματα και πλεονεκτήματα που τους χαρακτηρίζουν. Ξεκινάμε;

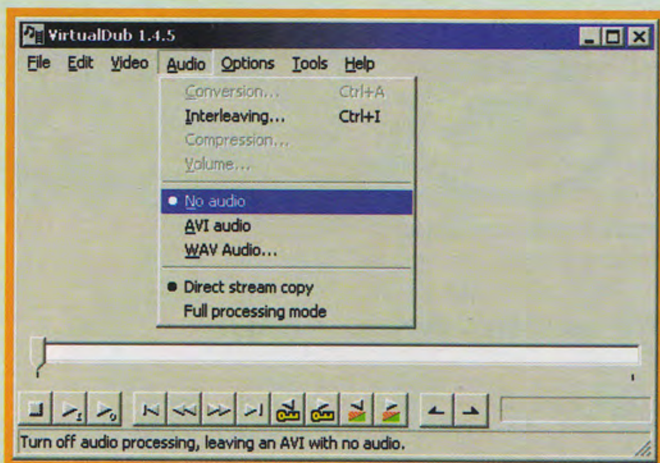


Μην ξεχνάτε

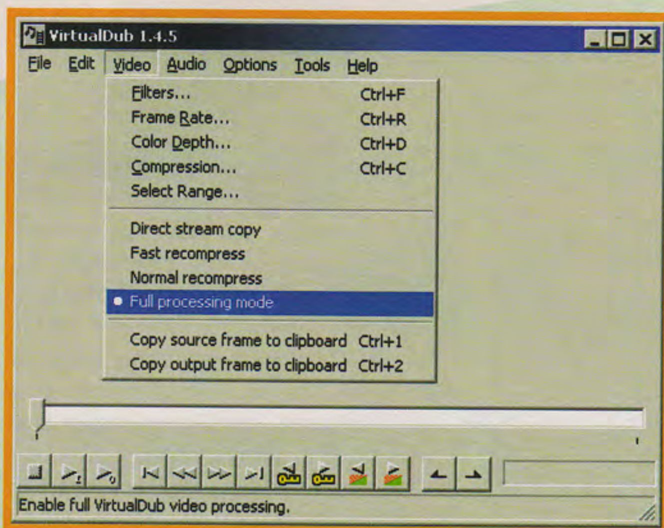
Ακόμη και όταν ολοκληρώσετε τη συμπίεση που περιγράφουμε εδώ, ΜΗ σβήσετε τα αρχεία Vob. Θα σας χρειαστούν ΚΑΙ στο επόμενο βήμα!



Για την όλη διαδικασία επέλεξα για ακόμη μία φορά το..."σήμα κατατεθέν μου", το Virtualdub!



Πρώτα απ' όλα απενεργοποιούμε την επεξεργασία ήχου από το μενού Audio.



Φροντίζουμε στο μενού Video να είναι ενεργοποιημένο το Full Processing Mode.

ΕΚΕΙ ΠΟΥ ΗΣΟΥΝ ΗΜΟΥΝΑ...

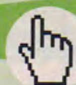
Αν ακολουθήσατε τα βήματα που είχαμε παρουσιάσει στα προηγούμενα τεύχη, τώρα πια έχετε στο δίσκο σας αποκωδικοποιημένο - αλλά όχι και συμπιεσμένο - όλο το DVD (ή τουλάχιστον τα αρχεία που απαιτούνται), καθώς και έτοιμο, συμπιεσμένο και διαθέσιμο προς χρήση τον ήχο του. Αυτόν το μήνα θα δούμε πώς μπορούμε να συμπιέσουμε την ταινία μας με έναν από τους αλγορίθμους, εκτελώντας, ίσως, το σημαντικότερο βήμα της όλης διαδικασίας. Πάμε, λοιπόν;

...ΕΔΩ ΠΟΥ ΕΙΜΑΙ ΘΑ 'ΡΘΕΙΣ!

Πρώτα από όλα, θα ξεκινήσουμε με τα πιο απλά. Ο νέος αλγόριθμος DivX της DivX Networks, τόσο στην έκδοση 4 όσο και στην 5, μπορεί να χρησιμοποιηθεί άμεσα για την κωδικοποίηση της ταινίας μας, δίχως να πρέπει να ασχοληθούμε με ένα σωρό περίεργες ρυθμίσεις που μόνο οι συντάκτες του "PC Master" γνωρίζουν τι σημαίνουν (χεχε!). Οι προαναφερθέντες συντάκτες, που λέτε, θα προτιμούσαν να χρησιμοποιήσουν το Nandub και το Gordian Knot για να ρυθμίσουν και την παραμικρή παράμετρο της συμπίεσης. Αν, όμως, βαριόντουσαν και ήθελαν μια "στα γρήγορα" μετατροπή, ίσως προτιμούσαν το XviD, το οποίο συμπιέζει περίπου όπως και τα DivX 4 και 5, αλλά παρέχει λίγο καλύτερες επιλογές σε συνδυασμό με ενσωματωμένο (και με μεγάλη ακρίβεια!) υπολογισμό τελικού μεγέθους του αρχείου: Δεν ορίζει κανείς, δηλαδή, bitrate σε αυτό, αλλά το μέγεθος που επιθυμεί να έχει η ταινία του. Ξεφεύγοντας από τα DivX, μια καλή λύση είναι το MPEG, που χρησιμοποιείται σε VideoCD, ενώ τα formats Real Video και Windows Media είναι ό,τι πρέπει για το Internet. Προς το παρόν, όμως, ας δούμε το γνωστό σε όλους DivX 4-5...!

Ποιότητα; Μία... προσωπική υπόθεση!

Έχοντας αλλάξει... τρεις κάρτες γραφικών μέσα σε πολύ σύντομο χρονικό διάστημα, παρατήρησα πως, ανάλογα με την κωδικοποίηση που είχε χρησιμοποιηθεί για κάποια βίντεο, άλλα παρουσιάζονταν καλά στη μία και άλλα στην άλλη! Για παράδειγμα, σε μία Voodoo 3500, το DivX 3.11 μου παρουσίαζε πολύ καθαρότερη εικόνα από ό,τι το DivX 4, ενώ το αντίστροφο ίσχυε στην περίπτωση μιας Geforce 2 MX 400. Αν και δεν μπορώ να το εξηγήσω απόλυτα, φαντάζομαι πως το φίλτρο αναπαραγωγής βίντεο κάθε αλγορίθμου αντιμετωπίζει διαφορετικά το Overlay κάθε κάρτας γραφικών (αυτό όποιος το κατάλαβε, το κατάλαβε!), "εξομαλύνοντας" καλύτερα το συμπιεσμένο βίντεο. Πριν να ακολουθήσετε, λοιπόν, έναν από τους τρόπους συμπίεσης που θα περιγράψουμε, δοκιμάστε τους στο μηχάνημά σας με ένα αρχικό μικρό βίντεο - π.χ. ένα διαφημιστικό - ενώ, αν είναι δυνατόν (όσο παράλογο και αν ακούγεται), προσπαθήστε προτού... αναβαθμίσετε την κάρτα γραφικών σας, να δοκιμάσετε τα DVD Rips σας σε αυτήν που σκοπεύετε να αγοράσετε, για να μη βρεθείτε προ εκπλήξεων (βλ. "μα αφού έπαιζαν καλά, τώρα γιατί είναι χάλια;")... Όπως σοφά έλεγε και μια τιμημένη διαφήμιση: "Καλύτερα να είμαστε σίγουροι"!

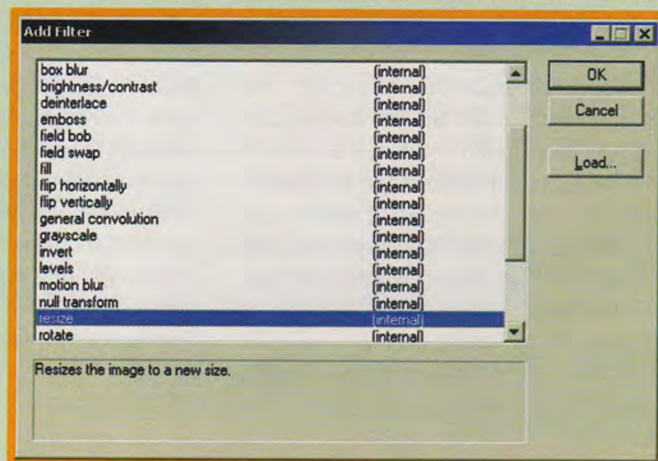


Προσοχή!

Το DVD Ripping δεν σημαίνει "δανείζομαι" CDs, αλλά "μετατρέπω αυτά που μου ανήκουν".

ΜΙΑ ΚΟΙΝΗ ΑΡΧΗ

Αφού έχουμε ακολουθήσει τα βήματα που έχω περιγράψει μέχρι τώρα, έχουμε στο δίσκο μας ένα εικονικό AVI (ουσιαστικά αποτελεί ένα είδος "μεταφραστή" για τα αρχεία VOB του DVD που βρίσκονται στο δίσκο μας) και ένα αρχείο ήχου. Αυτό που θέλουμε είναι να συμπιέσουμε τα VOB ταυτόχρονα, ενώνοντάς τα με τον ήχο, ώστε να μπορούμε, επιτέλους, να δούμε την ταινία μας. Τρέχουμε, λοιπόν, το αγαπημένο μας πρόγραμμα επεξεργασίας βίντεο και ξεκινάμε. Εγώ, όπως πάντα, επέλεξα το δωρεάν Virtualdub, αφού είναι εύχρηστο, γρήγορο και... συνιστάται για διαδικασίες όπως αυτή της συμπίεσης DivX! Εδώ θα πρέπει να τονίσω πως τα βήματα που περιγράφω αφορούν σε αυτό (το Virtualdub), αλλά είναι δυνατόν να γίνουν και με άλλα προγράμματα: Απλώς "μεταφράστε" τις κινήσεις μου, ώστε να ταιριάζουν στο πρόγραμμα της προτίμησής σας. Επίσης, μαζί με τον αλγόριθμο συμπίεσης και το πρόγραμμα βίντεο, καλό είναι να έχουμε και δύο calculators, ένα για την επιθυμητή ανάλυση και ένα για το απαιτούμενο bitrate.



Από το μενού φίλτρων (απλά... "Filters"!) επιλέγουμε ένα φίλτρο αλλαγής μεγέθους.

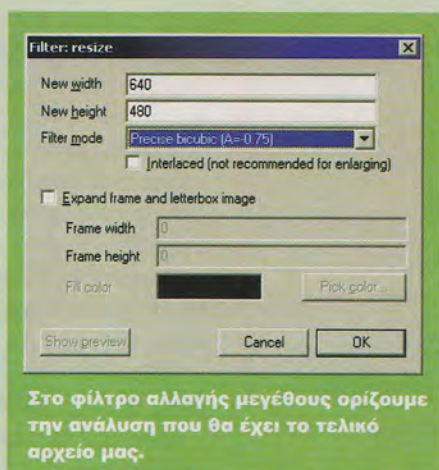
Μέσα από το Virtualdub φορτώνουμε την ταινία μας και επιλέγουμε από το μενού Audio το "No Audio". Στο μενού Video ορίζουμε πως θέλουμε να έχουμε "Full Processing Mode" και αμέσως μεταβαίνουμε στα Filters του προγράμματος. Εκεί επιλέγουμε ένα φίλτρο Resize από τα διαθέσιμα: το πρόγραμμα ήδη παρέχει 1-2 τέτοια φίλτρα, αλλά αν ψάξετε στο Internet, κυκλοφορούν αρκετά περισσότερα. Σε αυτό θα πρέπει να δώσετε την τελική ανάλυση της ταινίας σας, την οποία θα πρέπει να υπολογίσετε σε σχέση με τα στοιχεία που σας έδωσε αρχικά το DVD2Avi κατά τη μετατροπή. Αν και το καλύτερο είναι να χρησιμοποιήσετε ένα calculator ανά-



Μην ξεχνάτε

Δοκιμάστε διαφορετικές συμπιέσεις - και αν μπορείτε... κάρτες γραφικών! - για να δείτε ποια προτιμάτε!

λυσης (αφού υπάρχουν κάποιες μικρές διαφοροποιήσεις μεταξύ της ανάλυσης από ταινία και της ανάλυσης της οθόνης του υπολογιστή, που καθιστούν αναγκαία μια μικρή διαφοροποίηση στις τιμές αναλύσεων), μπορείτε να υπολογίσετε "χονδρικά" τους αριθμούς: Αν η αναλογία της ταινίας, με βάση το DVD2Avi, είναι η 16:9, τότε για να βρείτε την τελική ανάλυση, θα πρέπει να διαλέξετε μία οριζόντια ανάλυση που σας... αρέσει (π.χ. 640), να τη διαιρέσετε με το 16 και να την πολλαπλασιάσετε με το 9! Ω, ναι, όπως καταλάβατε, το 16:9 μπορεί να αντιμετωπιστεί όχι ως ένα "όνομα ανάλυσης", αλλά ως ένα συνηθισμένο κλάσμα, με το οποίο εκτελούμε έναν απλό πολλαπλασιασμό! Βέβαια, για να καταλάβετε τι εννοώ όταν λέω πως υπάρχει μια μικρή διαφοροποίηση στις αναλύσεις, αρκεί να δώσω ένα παράδειγμα: Αν θέλουμε η ταινία μας, που είναι 4:3, να βγει 640x(...), αρκεί να κάνουμε την πράξη 640/4 που μας δίνει τον αριθμό 160 και να τον πολλαπλασιάσουμε με το 3. Το αποτέλεσμα είναι η συνήθης για τους υπολογιστές ανάλυση 640x480. Ελα, όμως, που στο DVD Ripping αυτή η ανάλυση θα έπρεπε να είναι η 640x464! Ετσι, καλό είναι να βρείτε και να χρησιμοποιείτε ένα calculator ανάλυσης, αλλά ακόμη και αν δεν χρησιμοποιήσετε κάποιο... μη στεναχωριέστε για λίγα pixels!



Στο φίλτρο αλλαγής μεγέθους ορίζουμε την ανάλυση που θα έχει το τελικό αρχείο μας.

Οταν έχουμε ορίσει μία ανάλυση, θα πρέπει να "κροπάρουμε" την ταινία μας, αν αυτό απαιτείται, για να αφαιρέσουμε τις μαύρες γραμμές που βρίσκονται γύρω από τον "ενεργό χώρο" της. Επιλέγουμε, λοιπόν, το "Crop" που βρίσκεται κάτω δεξιά στο μενού φίλτρων του Virtualdub και από το παράθυρο που εμφανίζεται, "κόβουμε" την ταινία μας μέχρι να εξαφανιστούν τα μαύρα τμήματα. Οταν είμαστε έτοιμοι, βγαίνουμε από το μενού φίλτρων πατώντας το OK και επιστρέφουμε στο βασικό περιβάλλον του προγράμματος. Τώρα, έρχεται η στιγμή να επιλέξουμε αν θα συμπιέσουμε την ταινία μας με το DivX 4 και 5 ή με το XviD. Επειδή, όμως, με το XviD θα ασχοληθούμε την... επόμενη φορά, προς το παρόν, αρκεστείτε στο DivX5!

DIVX 4 - 5

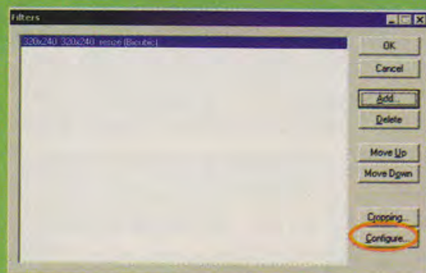
Λόγω του ότι οι δύο αυτοί αλγόριθμοι είναι όμοιοι τόσο σε λειτουργία όσο και σε επιλογές, θα αναφερθώ σε αυτούς σαν να ήταν ένας. Απλώς, αν δείτε πως μιλώ για κάποιες επιλογές που δεν μπορείτε να βρείτε στο DivX4, λογικά θα συμπεράνετε πως υπάρχουν στο DivX5!

Εχοντας ολοκληρώσει τη διαδικασία resizing και cropping, επιλέγουμε από το με-

Οι επιλογές του DivX5

Το περιβάλλον του αλγορίθμου DivX5 χωρίζεται σε πέντε tabs, που φιλοξενούνται στο ίδιο παράθυρο. Το πρώτο από αυτά περιέχει τις επιλογές του bitrate, ενώ επιτρέπει την ενεργοποίηση τριών εξειδικευμένων επιλογών. Επάνω αριστερά, πρώτο πρώτο, είναι το σημείο όπου επιλέγουμε τον τρόπο της συμπίεσης ανάμεσα από τα "ένα πέρασμα με βάση το bitrate" (1-pass), "ένα πέρασμα με βάση την ποιότητα" (1-pass, quality based) και "δύο περάσματα" (2-pass), το οποίο χωρίζεται σε δύο υποεπιλογές ("δύο περάσματα, πέρασμα 1" και "δύο περάσματα, πέρασμα 2"). Οπως καταλαβαίνετε, εμείς επιλέγουμε το "2-pass", ξεκινώντας, φυσικά, από το πρώτο πέρασμα. Ως παρένθεση - και για όσους αναρωτιούνται - να εξηγήσουμε πως το "ένα πέρασμα με βάση την ποιότητα" συμπιέζει την ταινία σε σχέση με τα quantizers που θα δούμε στο επόμενο tab.

Ακριβώς κάτω από τον τρόπο συμπίεσης υπάρχει ένα slider, από το οποίο ορίζουμε την τιμή του τρόπου συμπίεσης που έχουμε επιλέξει. Από αυτό αυξομειώνουμε, δηλαδή, το bitrate ή τα quantizers με βάση τα οποία θα γίνει η συμπίεση. Κάτω από αυτά το παράθυρο χωρίζεται σε δύο τμήματα, από τα οποία το αριστερό ορίζει πού θα αποθηκευτούν τα προσωρινά αρχεία που θα χρησιμοποιηθούν για τη συμπίεση και το δεξιά επιτρέπει την ενεργοποίηση τριών εξειδικευμένων επιλογών. Η πρώτη από αυτές είναι η Use Quarter Pixel, η οποία επιτρέπει το βέλτιστο υπολογισμό τού πώς θα κατανεμηθεί το bitrate με βάση την κίνηση και η λογική της (με βάση τους προγραμματιστές του DivX) είναι πως ελέγχει με ακρίβεια 1/4 του pixel κάθε καρέ για πιθανές διαφορές με το αμέσως επόμενο και προηγούμενο! Ναι, ναι, ξέρω πως ακυρώνει αυτό που ξέραμε πως "το pixel είναι η μικρότερη μονάδα απεικόνισης", αλλά... τα παράπονά σας στην DivX Networks! Το επόμενο, που ακούει στο κρυπτικό όνομα "Use GMC", δεν μιλά για ραπ συγκροτήματα, όπως η Run DMC, όπως κάποιοι λαθεμένα πιστεύουν. Το GMC είναι τα αρχικά των λέξεων "Global Motion Compensation" και ενεργοποιεί μία λειτουργία ανίχνευσης του DivX, που βοηθά στην εξομάλυνση των κινούμενων σκηνών και στην εξαφάνιση των ενοχλητικών artifacts από σκηνές με απότομες αλλαγές κάμερας, ζουμαρίσματα κ.λπ. "Α, μα αυτό είναι ωραίο!" είπαν πολλοί πριν να συνειδητοποιήσουν πως πολλές φορές εμφανίζει σημαντικά προβλήματα που... καταστρέφουν την ταινία και άρα θα πρέπει πρώτα να το δοκιμάσετε πριν να το χρησιμοποιήσετε - ενώ το κέρδος από αυτό στην τελική ταινία δεν είναι και τόσο σημαντικό! Τέλος, το "Bidirectional Encoding" ενεργοποιεί την ανίχνευση κίνησης όχι μόνο προς τη μία, αλλά και προς τις δύο πλευρές - για να το καταλάβετε, φροντίστε να έχετε διαβάσει το Box "Πώς δουλεύει το MPEG". Τέλος, ακριβώς κάτω από αυτά, βρίσκονται δύο σημεία που δεν χρειάζεται να σας απασχολούν. Το ένα από αυτά φροντίζει να αποθηκεύσει με έναν εναλλακτικό τρόπο το παραγόμενο αρχείο (μακριά από μάς!) και το άλλο απλώς παραθέτει σε μορφή "κειμένου" τις παραμέτρους που έχουμε ορίσει.



Μόλις προσθέσουμε ένα φίλτρο, ενεργοποιείται η επιλογή Crop στο μενού Filters. Οφείλουμε, λοιπόν, να την επισκεφθούμε!



Από το Crop "κόβουμε" την ταινία μας έτσι ώστε να εξαφανιστούν οι μαύρες γραμμές που την... περιτριγυρίζουν!

νού Video της εφαρμογής το compression και από εκεί το DivX. Με ένα κλικ στην επιλογή "Configure" μεταφερόμαστε στις ρυθμίσεις του αλγορίθμου, σημείο όπου ο μικρός Χάρης τρομάζει από τα πολλά κουτάκια και αναρωτιέται αν θα τα καταφέρει. Ολα, όμως, όπως θα δείτε, είναι απλά. Ρίχτε μια ματιά στο box, όπου εξηγούμε τη "διαρρύθμιση" των επιλογών, και ελάτε πάλι εδώ για να δούμε τα βήματα μαζί!

Διαλέγουμε από τον τρόπο συμπίεσης το "Two Pass, first pass" και ορίζουμε το bitrate που μας έδωσε το calculator που χρησιμοποιήσαμε (ή επιλέγουμε "στην τύχη" μια τιμή από 650 μέχρι 1.300, ανάλογα με το αν θέλουμε η ταινία μας να καταλαμβάνει ένα ή δύο CDs). Αν δεν φοβόμαστε να πειραματιστούμε, ενεργοποιούμε το Bidirectional Encoding και ελέγχουμε αν έχει τικ το "Use MV File" (και αν όχι, το βάζουμε!). Στο επόμενο tab μειώνουμε την απόσταση μεταξύ των keyframes σε μία τιμή από 150 έως 250 και ανάλογα με το αν η ταινία μας είναι γρήγορη ή αργή αυξάνουμε ή μειώνουμε (αντίστοιχα) το "Scene change threshold" ανάμεσα στις τιμές 35 με 75. Στο tab Advanced Parameters αφήνουμε τα πάντα ως έχουν ή και πάλι, αν νιώθουμε ριψοκίνδυνοι, μειώνουμε το Maximum Quantizer μέχρι την τιμή 6, αν η ταινία μας είναι σχετικά αργή. Ορίζουμε το Performance/Quality στο Slowest και από το Manage Settings αποθηκεύουμε τις ρυθμίσεις μας με το όνομα της ταινίας μας. Με ένα ΟΚ επιστρέφουμε στο βασικό

Δύο περάσματα

Σχεδόν όλοι οι τρόποι κωδικοποίησης που βλέπουμε, επιτρέπουν την κωδικοποίηση της ταινίας με ένα ή δύο "περάσματα". Η καλύτερη επιλογή και αυτή που χρησιμοποιούμε σε όλους είναι τα δύο περάσματα, αφού έτσι πετυχαίνουμε ιδανικά αποτελέσματα. Με αυτό τον τρόπο ο αλγόριθμος "περνάει" μία φορά απ' όλη την ταινία μας, υπολογίζει πού απαιτείται ανώτερη ποιότητα και πού "τον παίρνει" να ρίξει την ποιότητα χαμηλά και στο δεύτερο πέρασμα συμπιέζει την ταινία με βάση τα στοιχεία που αποκόμισε στο πρώτο πέρασμα. Αν, λοιπόν, ακούσετε κάποιον να λέει πως "κωδικοποιώ την ταινία με ένα πέρασμα αλλά με υψηλό bitrate και βγαίνει κορυφαία, και έτσι δεν χρειάζομαι δύο περάσματα", να ξέρετε πως αυτό είναι ως έναν βαθμό... χαζό, αφού έτσι δίνεται ίδια αξία στη σκηνή της απόβασης στη "Διάσωση του στρατιώτη Ράιαν" και στους τίτλους τέλους της ταινίας!

Στο επόμενο tab τα πράγματα είναι απλά. Επάνω αριστερά βρίσκεται η ενσωματωμένη λειτουργία κροπαρίσματος του αλγορίθμου - που καλό είναι να μη χρησιμοποιείται, αφού αποδίδει χειρότερα από ό,τι η αντίστοιχη ενός προγράμματος επεξεργασίας βίντεο - και δεξιά από αυτήν η λειτουργία αλλαγής μεγέθους, για την οποία ισχύει το ίδιο! Κάτω από αυτές βρίσκονται το "Psychovisual Enhancements" και το "Pre-Processing Source", τα οποία ενεργοποιούν κάποιες ρουτίνες βελτίωσης της συμπίεσης όσον αφορά στο οπτικό αποτέλεσμα, οι οποίες μπορούν να σμικρύνουν ακόμη περισσότερο το μέγεθος του συμπιεσμένου αρχείου ταυτόχρονα, βελτιώνοντας την ποιότητά του. Ακόμη, όμως, βρίσκονται σε δοκιμαστικό στάδιο και συχνά πυκνά εμφανίζουν μερικά αμελητέα προβληματάκια του τύπου "αυτό δεν είναι ταινία, είναι χωράφι με στάχυα". Καλό είναι, λοιπόν, προς το παρόν να τις ξεχάσετε! Στο κάτω αριστερά τμήμα βρίσκεται το τμήμα keyframe, όπου ορίζεται κάθε πότε ο αλγόριθμος θα τοποθετεί ένα "βασικό καρέ" (keyframe) στην ταινία, καθώς και το πόσο ευαίσθητος θα είναι στις εναλλαγές κίνησης. Τέλος, δεξιά από αυτό βρίσκονται οι επιλογές των ρουτίνων deinterlacing του προγράμματος, για τις οποίες ισχύει ό,τι και στο κροπάρισμα και το resizing - δηλαδή ξεχάστε τες!

Στο tab Advanced Parameters μπορείτε να βρείτε τα Quantizers, τα οποία αφορούν άμεσα στη συμπίεσή μας. Το Maximum και το Minimum Quantizer ορίζουν αντίστοιχα πόση θα είναι η μέγιστη και πόση η μικρότερη συμπίεση στην ταινία μας. Ο αλγόριθμος έτσι θα συμπιέζει πάρα πολύ μία θολή σκηνή (ή και τους τίτλους της ταινίας), αλλά πολύ λίγο το σημείο της ταινίας όπου τα μάτια της Michelle Pfeifer καταλαμβάνουν όλη την οθόνη. Αν και δεν θα πρέπει να πειράζετε το Minimum Quantizer, "χαμηλώνοντας" το Maximum μπορείτε να πετύχετε καλύτερη κωδικοποίηση σε "αργές" ταινίες (όπως το "City of Angels"), ενώ "ανεβάζοντάς" το επιτρέπετε σε ταινίες δράσης ομαλότερη κατανομή του bitrate (τρανό παράδειγμα το "Matrix"). Τα Quantizers ακολουθούν δύο επιλογές, με τις οποίες ορίζετε την ταχύτητα με την οποία ο αλγόριθμος θα αντιδρά στις "αλλαγές ταχύτητας/σκηνής" της ταινίας, αυξομειώνοντας τη συμπίεσή της. Το να χαμηλώσετε τις ρυθμίσεις κάνοντάς τες αρκετά ευαίσθητες δεν είναι πάντα θετικό, αφού έτσι μπορεί να βλέπετε... την ίδια σκηνή της ταινίας να περνά από... σαράντα κύματα, αλλάζοντας συνεχώς ποιότητα! Τέλος, δεξιά από αυτά βρίσκεται το "Performance/Quality", το οποίο πάντα πρέπει να βρίσκεται στο slowest, αφού έτσι γίνεται η καλύτερη δυνατή συμπίεση. Οι υπόλοιπες επιλογές δεν είναι άμεσα χρήσιμες στο μέσο χρήστη και έτσι τις παρακάμπτουμε.

Τελευταίο σημείο του αλγορίθμου είναι το Manage Settings, το οποίο μας επιτρέπει να ορίσουμε κάποια σετ ρυθμίσεων και να τα αποθηκεύσουμε ώστε να μην ξαναρυθμίζουμε κάθε φορά τα πάντα εξαρχής.

ΠΩΣ ΔΟΥΛΕΥΕΙ ΤΟ MPEG

Οταν λέμε πως "το σήμα Pal τρέχει στα 25 καρέ το δευτερόλεπτο", εννοούμε πως σε ένα δευτερόλεπτο ταινίας μία ακολουθία 25 εικόνων περνάει μπροστά από τα μάτια μας για να μας δώσει την εντύπωση της κίνησης. Σε σχεδόν όλους τους τρόπους συμπίεσης αυτές οι 25 εικόνες, τα καρέ δηλαδή, συμπιέζονται με κάποιον τρόπο, ώστε να μικρύνει το μέγεθος μιας ταινίας. Οχι και στο MPEG, όμως, αφού σε αυτό συμπιέζεται η κίνηση!

"Πώς γίνεται αυτό;" ουρλιάζει από το βάθος ο Πατρίκος κάνοντας πως δεν ξέρει. Θα σας εξηγήσω, αλλά χρειάζεται... "ανοιχτό μυαλό" για να το καταλάβετε! Φανταστείτε ένα δελτίο ειδήσεων. Ο εκφωνητής κάθεται ακίνητος μπροστά από ένα ακίνητο background και τα μόνα που κινούνται είναι τα χείλη και τα μάτια του (άντε και κάνα δάχτυλο για να μην πάθει αγκύλωση). Σε όλους τους τρόπους συμπίεσης κάθε καρέ θα συμπιεζόταν και θα σωζόταν ως "το επόμενο τμήμα της ακολουθίας της ταινίας". Στο MPEG, όμως, σώζεται πρώτα ένα καρέ που περιέχει όλη την εικόνα και μετά το ακολουθούν "καρέ διαφορών", που δεν περιλαμβάνουν ολόκληρες εικόνες αλλά μόνο τα τμήματα που έχουν κίνηση, δηλαδή τα μάτια και τα χείλη (και το δάχτυλο!). Ετσι, με το MPEG ολόκληρα τμήματα μιας ταινίας "κόβονται", με αποτέλεσμα το αρκετά μικρό μέγεθος μιας ταινίας, που ταυτόχρονα έχει πολύ καλή ποιότητα! Βέβαια, αυτό δεν γίνεται για όλη την ταινία. Υστερα από ορισμένα "καρέ διαφορών" αρχίζει να εμφανίζεται ένα φαινόμενο "σήψης" στην ταινία, αφού τροποποίηση στην τροποποίηση της ίδιας εικόνας είναι σαν να... σβήνουμε και να γράφουμε με μολύβι στο ίδιο σημείο χαρτιού πολλές φορές! Με λίγα λόγια, η εικόνα "χαλάει". Τότε, ανά τακτά χρονικά διαστήματα, το MPEG ανανεώνει τα δεδομένα με ένα νέο "ολόκληρο" ("καρέ - κλειδί", συναντάται και ως "keyframe") καρέ, το οποίο και πάλι ακολουθούν τροποποιήσεις. Σε όλα αυτά εισέρχονται και... παράλογοι αλγόριθμοι "υπολογισμού κίνησης", που κάνουν την ταινία ουσιαστικά να... μαντεύει τι θα παρουσιάζεται στα επόμενα καρέ, και η υπόθεση όσο πάει και γίνεται πιο πολύπλοκη! Αυτή, όμως, είναι η βασική ιδέα!

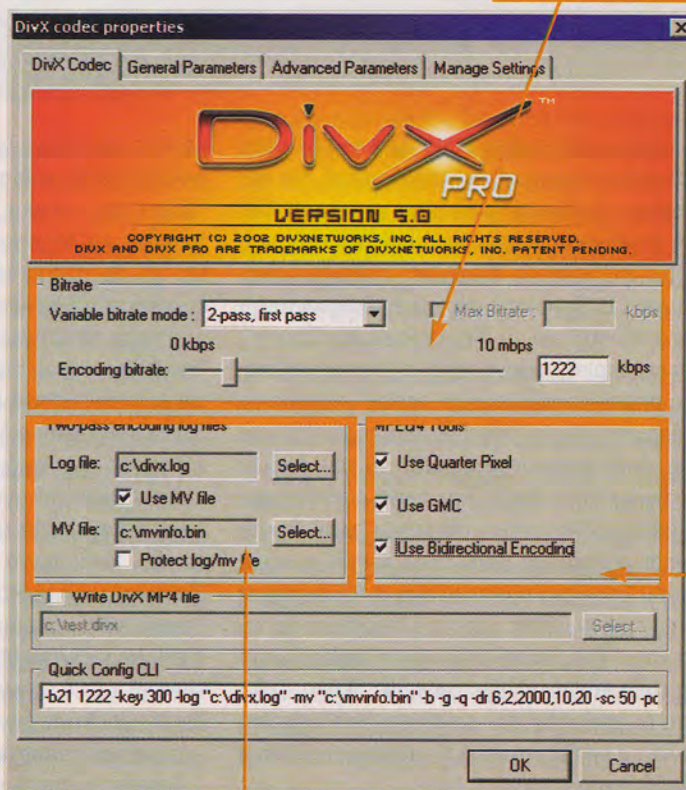
περιβάλλον του προγράμματος και αποθηκεύουμε την ταινία μας από το μενού File, Save as Avi, βάζοντας ένα τικ στο "Add operation to job list". Επιστρέφουμε στις ρυθμίσεις του DivX, επιλέγουμε από το πρώτο tab το "Two Pass, second pass" και, αφήνοντας όλα τ' άλλα ως έχουν, πηγαίνουμε και πάλι στο μενού File και ξανασώζουμε την ταινία μας, αλλάζοντας το όνομά της έτσι ώστε να μας δείχνει πως αυτό είναι το δεύτερο πέρασμα, ενώ και πάλι επιλέγουμε το "Add to job list". Τέλος, πατάμε το F4 και επιλέγουμε το Start, ξεχνώντας πως έχουμε PC για την υπόλοιπη μέρα!

ΑΥΤΑ ΓΙΑ ΤΩΡΑ!

Εδώ θα πρέπει να πούμε ένα μεγάλο γκουντμπάι, που θα κρατήσει για έναν ολόκληρο μήνα. Στο επόμενο τεύχος θα ενώσουμε την ταινία που ήδη έχουμε με τον ήχο της, για να σταματήσετε και εσείς να... ταλαιπωρείστε (όπως μου γράφετε), ενώ θα επιθεωρήσουμε και τους εναλλακτικούς τρόπους συμπίεσης που υπάρχουν και που παρέχουν άλλες φορές καλύτερα και άλλες φορές χειρότερα αποτελέσματα. Για όσους αναρωτιούνται "πότε επιτέλους θα τελειώσει αυτό το... έπος", θα σας απαντήσω από τώρα, για να μην το λέω ξεχωριστά στον καθένα σας μέσω της οδού του e-mail: λογικά σε δύο τεύχη. Αφού ολοκληρώσουμε τη διαδικασία και μιλήσουμε για τους εναλλακτικούς τρόπους συμπίεσης (στο επόμενο τεύχος), στο τελευταίο τμήμα της "σειράς" αυτής θα δούμε τους υπότιτλους, την πιθανότητα δημιουργίας μενού για την ταινία μας (!), καθώς και τους σημαντικότερους video players με τα πλεονεκτήματα και μειονεκτήματά τους. Μέχρι τότε υπομονή, φίλοι μου, και τα... λέμε μέσω e-mail!

PC

Οι επιλογές του DivX5



Στο επάνω αριστερά τμήμα βρίσκεται η επιλογή του τρόπου συμπίεσης, καθώς και της "ποιότητας" αυτού (είτε ως Quantizer είτε είτε ως Bitrate).

Οι νέες επιλογές του DivX που μπορεί να επιφέρουν εκπληκτικά ή... απαράδεκτα αποτελέσματα στο τελικό βίντεό μας!

Τα σημεία αποθήκευσης απαιτούμενων αρχείων του αλγορίθμου, καθώς και η ενεργοποίηση - απενεργοποίηση της χρήσης αρχείου Motion Vectors (μην το ψάχνετε, καλό είναι!).



Αλληλογραφία

Η στήλη της "Αλληλογραφίας" περιμένει τις προτάσεις και τις απόψεις σας αναφορικά με το περιοδικό, αλλά και με θέματα που άπτονται της ύλης του και σας απασχολούν. Οι επιστολές και τα e-mails σας (στη διεύθυνση pcmaster@compupress.gr) πρέπει να είναι γραμμένα στα ελληνικά (όχι greeklish) και στο μονοτονικό (όχι ατονικό) σύστημα προκειμένου να δημοσιευθούν, ενώ παρακαλούμε να μη συμπεριλαμβάνετε στην ίδια επιστολή ή στο ίδιο e-mail θέματα με περισσότερους του ενός αποδέκτες. Αν, για παράδειγμα, μία επιστολή σας απευθύνεται σε δύο συντάκτες του περιοδικού, θα χρειαστεί να ξεχωρίσετε τα αντίστοιχα κομμάτια και να στείλετε δύο διαφορετικές επιστολές.

Φίλοι μου,
Μπήκαμε για τα καλά στο καλοκαίρι και οφείλω να ομολογήσω ότι οι επιστολές σας είναι, για ακόμη μία φορά, όαση δροσιάς για μας! Ελπίζω να τα πήγατε καλά όσοι από εσάς δίνατε εξετάσεις, αλλά επειδή γνωρίζω πως ίσως τώρα... ξύνω φρέσκιες πληγές για κάποιους, δεν επεκτείνομαι περισσότερο σε αυτό το ειδεχθές θέμα. Αράξτε, λοιπόν, αναπαυτικά σε μια ξαπλώστρα στην κοντινότερη παραλία, πάρτε παγωτά και αναψυκτικά, χαλαρώστε και διαβάστε την καλοκαιρινή μας "Αλληλογραφία". Ραντεβού ξανά τον Αύγουστο - κι αν μας πεθυμήσετε, μην ξεχνάτε την τακτική επαφή μας στο on-line forum του περιοδικού (http://www.pcmaster.gr/forum/). Α, και μη ζητάτε φραπέδες από τους τροχονόμους - δεν πιάνει πάντα το κόλπο...

ΠΕΡΙΜΕΝΟΝΤΑΣ ΤΟ ΔΡΑΚΟ

Καλημέρα,

Θα ήθελα να σας μιλήσω για ένα υπέροχο παιχνίδι της αυστριακής εταιρείας JoWood, ονόματι Gorasul: The Legacy of the Dragon. Δεν έχω ακόμα δει review και ανησύχησα... Γι' αυτό σας γράφω για να σας προτείνω να γράψετε ένα, γιατί αυτό το παιχνίδι είναι πολύ καλό (αν και μικρό σε μέγεθος, μια και το τερμάτισα μέσα σε 2 μέρες εντατικού παιξίματος και υπερωριών - 18 ώρες την πρώτη και 14 τη δεύτερη!).

Γεια σας,
Αλιφτήρας "PSYCHO" Βασίλης
billal@acn.gr

Φίλε Βασίλη,

Το review του Gorasul θα φιλοξενηθεί λίαν συντόμως από τις σελίδες του περιοδικού μας. Είχαμε προγραμματίσει να βάλουμε και το demo του σε αυτό το τεύχος (όπως, επίσης, του Dungeon Siege και πολλών άλλων), αλλά... τι να πρωτοχωρέσει; 150MB το μεν, 200 το δε... Ελεος πια! Λυπηθείτε μας! Σε λίγο θα φτάσουμε στο σημείο να κλείνουμε το CD-ROM με δύο demos όλα κι όλα...

ΠΟΥ ΕΙΣΑΙ ΚΑΛΟ ΜΟΥ ADSL;

Αγαπητό "PC Master",

Σου γράφω για πρώτη φορά ως νέος αναγνώστης σου και θα ήθελα για αρχή να υποβάλω τα θερμά μου συγχαρητήρια για την πραγματικά εκπληκτική ύλη που έχεις. Σίγουρα από αυτήν καλύπτονται όλα τα θέματα της επικαιρότητας για τα computers σε επίπεδα hardware, software και Internet, αλλά και τα πρωτότυπα θέματα για κινητά, κονσόλες και νέες τεχνολογίες έχουν ιδιαίτερη απήχηση (απλώς για να ενημερωνόμαστε, αλλά δεν θα πρέπει και να το παρακάνουμε!).

Μπαίνοντας, τώρα, στο ψητό... θά 'θελα να πω ότι ανήκω πιο πολύ στην κατηγορία των gamers που έχουν πάθος με τα shooters (1st και 3rd person), αλλά με εθίζουν εξίσου και κάποια RPGs και strategies (real time και turn based). Εν πάση περιπτώσει, το μεγάλο παράπονό μου είναι ότι ποτέ δεν είχα τη χαρά να παίξω ένα multiplayer game (με modem 56Kbps τι να περιμένει κανείς;). Δεν ξέρω αν φαίνεται απίστευτο, αλλά παρ' όλ' αυτά σε μερικά παιχνίδια δεν έχω δοκιμάσει καν, ενώ σε άλλα είχα την πανέμορφη ευκαιρία να παρακολουθήσω το παιχνίδι σε slow motion. Πραγματικά, δεν άντεξα! Δεν πρόκειται να ξαναδοκιμάσω multiplayer παιχνίδι μ' αυτή τη σύνδεση ποτέ ξανά! Ετσι, θα ήθελα να θίξω το θέμα των "γρήγορων συνδέσεων". Διάβασα το άρθρο σας για το ADSL, αλλά επειδή πολλά ακούγονται, θέλω κι εγώ να μάθω περισσότερα.

Το σίγουρο είναι πως με την επιτυχία που είχε στο εξωτερικό, θα κατοχυρωθεί από ένα πλήθος gamers και εταιρειών και στην Ελλάδα. Προσωπικά περιμένω πώς και πώς αυτή τη στιγμή. Αυτό που θέλω να μάθω είναι πότε περίπου θα μπορούμε να το αγοράσουμε, με τι τιμές θα ξεκινήσει, τι ταχύτητες θα πιάνει, τι παραπάνω θα προσφέρει και πόσο θα συμφέρει η αγορά του. Ηδη ξέρω αρκετά γι' αυτό, αλλά θεωρώντας σας μία από τις πιο αξιόπιστες "πηγές" πληροφοριών, θέλω να ακούσω και τη δική σας άποψη.

Αυτά ήταν ό,τι είχα να πω και το μόνο που θέλω είναι μια απάντηση. Αν δε μπορείτε, no problem, απλώς πιστεύω ότι είναι ένα πολύ σημαντικό θέμα, που ίσως αξίζει δημοσίευση. Πάντως, πρέπει να υπάρχουν πολλοί gamers με την ίδια σκέψη που θα ενδιαφέρονται να μάθουν. Ελπίζω να μη σας κούρασα. Ευχαριστώ προκαταβολικά.

Συνεχίστε ακάθεκτοι,
Βασίλης
papvas@ath.forthnet.gr



Φίλε Βασίλη,

Η ώρα του ADSL πλησιάζει και σύντομα θα υπάρξουν σημαντικές εξελίξεις, καθώς και επίσημα τιμολόγια από τους

ΕΝΑ ΣΥΛΛΕΚΤΙΚΟ ΤΕΥΧΟΣ & Η ΕΝΔΕΚΑΤΗ... ΔΟΚΙΜΑΣΙΑ!

Αγαπητέ κύριε Κράτσα (ή VANTOR ή Σαρκ-Σατ, δεν ξέρω ποιο προτιμάτε),

Κατ' αρχάς, επειδή μου αρέσει να είμαι τυπικός, σας δίνω πολλά συγχαρητήρια (αν και ξέρω ότι τα έχετε βαρεθεί - λέμε τώρα) για τη δουλειά τη δική σας αλλά και των συνεργατών σας η οποία, όπως φαίνεται μέσα απ' το περιοδικό σας (μας), γίνεται με πολύ κέφι και μεράκι (και μπόλικο μαστίγωμα) και γι' αυτό άλλωστε πιστεύω ότι έχει επιτυχία (για το μαστίγωμα).

Ο κυριότερος λόγος που σας γράφω αφορά στο τεύχος 151, στο οποίο (τουλάχιστον στο συγκεκριμένο που αγόρασα εγώ), απουσιάζουν οι σελίδες 83-98. Αντ' αυτών υπάρχουν σε επανάληψη (ούτε οι "Δύο ξένοι" να ήταν) οι σελίδες 115-130. Πρόκειται προφανώς για τυπογραφικό λάθος, μόνο που δεν ξέρω αν εμφανίζεται μόνο στο τεύχος που αγόρασα εγώ (όχι δεν είμαι ο Κ. Μητσοτάκ.... άουτς...) ή και σε άλλα. Αυτό που θα ήθελα να σας ζητήσω (πέρα απ' το ανελέητο μαστίγωμα των υπευθύνων, που πιστεύω ότι εννοείται) είναι να μου στείλετε -εάν φυσικά είναι δυνατόν- τις εν λόγω σελίδες σε .PDF. Αν πάλι δεν είναι εφικτό κάτι τέτοιο, τι άλλο μπορεί να γίνει;

Μια και σας γράφω για πρώτη φορά, αν και σας διαβάζω ορισμένα χρονάκια, να σας δώσω για άλλη μία φορά συγχαρητήρια (ελάτε τώρα, ξέρω ότι σας αρέσει) αυτή τη φορά για το παιχνίδι "Οι δέκα δοκιμασίες". Ομολογώ (χωρίς πολύ μεγάλη δόση υπερβολής) ότι το απόλαυσα όσο ελάχιστα σύγχρονα adventures. Οι λόγοι είναι τρεις: α) Η αρχαιοελληνική υπόθεση και ατμόσφαιρα, β) το στυλ του, που συνδύαζε text και graphic adventure και γ) το interface και γενικότερα το gameplay του. Θα ήθελα να σκεφτείτε πολύ σοβαρά εσείς και οι συνεργάτες σας απ' το περιοδικό τη δημιουργία ενός sequel ή ακόμα καλύτερα ενός άλλου παιχνιδιού (adventure εννοείται) με θέμα παρμένο από την αρχαία ελληνική ιστορία (ή μυθολογία - όπως προτιμάτε). Εσείς μπορείτε να αναλάβετε το σενάριο, ο κ. Τσουρινάκης τους γρίφους, ο κ. Λύρης το σχεδιασμό των γραφικών, ο κ. Κόντης τους καφέδες (πιστεύεις ακόμα ότι το Quake είναι καλύτερο απ' το Unreal; Εναν Ital Freddo στο διευθυντή Σύνταξης και γρήγορα...) κ.ο.κ. Το παιχνίδι ΔΕΝ είναι ανάγκη να έχει 3D γραφικά, ας τρέχει ακόμα και σε DOS, ας είναι δηλαδή όπως και οι "Δέκα δοκιμασίες", αρκεί να είναι φτιαγμένο με μεράκι, όπως δηλαδή και το περιοδικό σας (μας). Αυτή πιστεύω ότι είναι η συνταγή για την επιτυχία. Μια ζωή γκρινιάζουμε που δεν υπάρχουν παιχνίδια επηρεασμένα από την ελληνική ιστορία (μυθολογία) και που δεν υπάρχουν ελληνικές εταιρείες software για να καλύψουν το κενό. Ε, αντί να καθόμαστε και να κλαίμε, ας καλύψουμε μόνοι μας το κενό. Ενας για όλους και όλοι για έναν!!! (Πώς μου 'ρθε πάλι αυτό;)

Υ.Γ. 1: Ζητώ συγγνώμη για το μεγάλο μέγεθος της επιστολής, αλλά μια φορά είπα να σας γράψω και εγώ... Υπόσχομαι ότι δεν θα το ξανακάνω... (Σαν να μεγάλωσε λίγο η μύτη μου... μπααααααααα).

Υ.Γ. 2: Επειδή είμαι ταπεινός, δεν ζητώ δημοσίευση (δεν αντέχω άλλη δόξα, αρκετά πια), αλλά θα ήθελα μια απάντηση γι' αυτό που ζήτησα (αν δεν θυμάστε, κοιτάξτε τη 2η παράγραφο).

Υ.Γ. 3: Δεν έχει... τέλος.

Υ.Γ. 4: Η μύτη μου γιατί συνεχίζει να μεγαλώνει;

chrisdelavonstef@hotmail.com

Φίλε μας,

Θερμά συγχαρητήρια: Είσαι κάτοχος ενός σπάνιου, συλλεκτικού τεύχους του "PC Master"! Αν θέλεις να το αλλάξεις, μπορείς να το στείλεις στη διεύθυνση του περιοδικού, υπόψη τμήματος Κυκλοφορίας, και θα πάρεις από εμάς ένα καινούριο. Εχε, πάντως, υπόψη σου πως ο



Σαρκ-Σατ μαζεύει όλα αυτά τα τεύχη και τα πουλά για αρκετά χιλιάρικα στη μαύρη αγορά (ήδη κοντεύει να χτίσει την τρίτη βίλα του στην Εκάλη).

Οσο για την... Ενδέκατη Δοκιμασία, το αίτημά σου μεταφέρθηκε αρμοδίως! Αν υπάρξουν κι άλλες επιστολές αναγνωστών που να ζητούν κάτι παρόμοιο, δεν αποκλείεται τίποτα - από εσάς θα εξαρτηθεί! Περιμένουμε, λοιπόν, το feedback σας... (Περισσότερα για τις "Δέκα Δοκιμασίες" θα βρείτε στα Editorials του PC Master site -http://www.pc-master.gr- καθώς και στο GameWeb, απ' όπου μπορείτε να κατεβάσετε το παιχνίδι στη διεύθυνση http://www.gameweb.gr/downloads/default.asp?Show=2.)

providers. Να είσαι βέβαιος πως θα σας ενημερώσουμε από τις σελίδες του περιοδικού για οτιδήποτε νεότερο υπάρξει.

ΠΑΙΧΝΙΔΟΑΠΟΨΕΙΣ

Hello people. Είμαι ο Στέλιος από Κοζάνη και χαιρετώ τους απανταχού gamers και users. Κατ' αρχάς, πιστεύω ότι το "PC Master" είναι το περιοδικό που ψάχνει κάθε gamer (και όχι μόνο) κάθε μήνα. Keep up the good work :). Σε αυτό το e-mail θα ήθελα να κάνω μερικές παρατηρήσεις για κάποια games, αλλά και να προτείνω κάποια πράγματα. Αρχικά, παίρνοντας αφορμή από το τεύχος του Μαρτίου σχετικά με το Pool Of Radiance (πονεμένη ιστορία...), θέλω να πω ότι το game αυτό δεν με ενθουσίασε, αν και ομολογουμένως το περίμενα πολύ καλύτερο. Να αναφέρω ότι στο επίσημο Web site (www.poolofradiance. com) κυκλοφόρησε το καινούριο patch v.1.3, που ούτε λίγο ούτε πολύ διορθώνει... κρατηθείτε: 56 πράγματα στο single player και 10 στο multiplayer(!). Αυτό σήμανε και το τέλος ανάμεσα σε εμένα και το Pool... Κρίμα :) Διάβασα με πολύ ενδιαφέρον το άρθρο για το Final cut. Είμαι φανατικός στα adventure games, όπως και στα RPGs και Shoot' em up (τα μόνα που δεν μου αρέσουν είναι τα ράλι, τα αθλήματα κ.λπ.). Εχω να πω ότι μου άρεσε αρκετά το Final, αλλά γνώμη μου είναι ότι ένα adventure έχει βγει μέχρι τώρα και όμοιό του πιστεύω ότι δεν θα ξαναδούμε... Το όνομά του; Black Dahlia! Παίξτε το και θα με θυμηθείτε... Κάπου εδώ θέλω να εκφράσω την αρχική (σε μικρό βαθμό προς το παρόν) απογοήτευσή μου για το Warcraft 3. Παίζω την beta version εδώ και περίπου ένα μήνα. Εχει πάρα πολύ καλά γραφικά, καμία σχέση με War 2, War 1, αλλά από ό,τι βλέπω, π.χ., στους Humans (οι αγαπημένοι μου :)) δεν έχουν αλλάξει σχεδόν τίποτα... Πάλι καλά που ο Νεκρομάντης θυμίζει κάτι από Diablo 2... Οι ατέλειες είναι πολλές προς το παρόν και μπορείς να παίξεις μόνο battle.net και όχι single player... Ελπίζω, όταν κυκλοφορήσει επίσημα (εύχομαι να μην αργήσει όπως το Diablo2...), όλα να διορθωθούν. Ούτε κρύο ούτε ζέστη, παιδιά, για το Loch Ness. Είτε παίζεις αυτό είτε τη σειρά Dracula είναι ένα και αυτό. Αρκετά καλύτερο το Secrets of Alamut, που θυμίζει κατά πολύ Myst 3. Θα ήθελα, αν είναι δυνατόν, κάποια στιγμή το "PC Master" να κάνει μια αναφορά σχετικά με τα AD&D games. Εστω μια μικρή ενημέρωση σχετικά με το πού μπορούμε να παραγγείλουμε βιβλία και όλα τα σχετικά (έτοιμους κόσμους, ζάρια κ.λπ.) και ποια μαγαζιά στην Ελλάδα εμπορεύονται τα σχετικά με AD&D. Συγχαρητήρια για άλλη μία φορά στην ομάδα του "PC Master".

Φιλικά,
Στέλιος
steliosgrnet@hotmail.com

Υ.Γ. 1: Ελπίζω να δημοσιευθεί το e-mail.

Υ.Γ. 2: Στο Pool Of Radiance, αν κάνεις update στην 1.3 έκδοση, τα cheats που δημιουργείς στο φάκελο cheats.txt στο directoty /DATA δεν δουλεύουν.

@ ΑΠΟ ΤΟ FORUM

Στην ενότητα αυτή θα σας παρουσιάζουμε κάθε μήνα ενδιαφέροντα μηνύματα από το on-line forum του περιοδικού μας (http://www.pcmaster.gr/forum/).

@ Ο ΥΠΕΡΧΡΟΝΙΣΜΟΣ ΤΩΝ ATHLON

Λοιπόν, έπειτα από 15 χρόνια στο στρατόπεδο της Intel αυτομόλησα σε αυτό της AMD. Ο Pentium είναι παρελθόν και το νέο σύστημα αποτελείται από μία mainboard Soltek SL75DRV5, τον Athlon XP 1.8+, 256MB DDR 333 RAM και μία GeForce 3 Ti 200.



Επειδή ασχολούμαι φανατικά με το ευγενές άθλημα του overclocking, θέλω οι κάτοχοι ΚΑΙ ΓΝΩΣΤΕΣ (το τελευταίο το τονίζω) να μου δώσουν τα φώτα τους σχετικά με τον υπερχρονισμό των Athlon. Τι γίνεται με το FSB, τον πολλαπλασιαστή της CPU, τη μνήμη, τις θερμοκρασίες και γενικώς... τα πάντα; Επίσης, σημειώνω ότι η mainboard που έχω διαθέτει dip switches για τον ορισμό του πολλαπλασιαστή του επεξεργαστή. Δηλαδή στους Athlon ΔΕΝ είναι κλειδωμένη;

Maverick

Με γεια, κατ' αρχάς :)

Το FSB σου είναι 133.33 (x2), το default ρεύμα σου 1.75V και ο πολλ/στής σου 11.5, αλλά "κλειδωμένος".

Οι Athlon Thunderbird + Duron είχαν τις διάσημες L1 γέφυρες προσπελάσιμες στο χρήστη. Κάποια τσιπάκια πωλήθηκαν ξεκλείδωτα, κάποια όχι. Τα κλειδωμένα απλώς είχαν κομμένες αυτές τις γέφυρες, που, όμως, μπορούσες να ενώσεις και με ένα μολύβι!

Οι XP, όμως, τώρα έχουν κομμένες τις γέφυρες, αλλά μεταξύ των 2 ...."όχθεων" που πρέπει να ενωθούν, υπάρχει κυριολεκτικά χαντάκι, σκαμμένο με λέιζερ. Ετσι, είναι πιο δύσκολο να ενωθούν, αφού πρέπει πρώτα να "γεμίσεις" τα αυλάκια αυτά με μη αγώγιμο υλικό και μετά, αφού έρθουν στα ίσα, να βάλεις αγώγιμο υλικό (όχι πια απλό μολύβι). Πάντως, είναι λεπτοδουλειά και δεν τα κατάφεραν όλοι (μέχρι και η mainboard παίζει ρόλο).

Αλλά το τσιπάκι, αφού μπορεί να πάει 1.750-1.800, θα το αγγίξεις (με κλειδωμένο πολλ/στή) με ρύθμιση κάπως έτσι: 11.5x152! (152 FSB δεν είναι και άσχημα, άλλωστε αν πας παραπάνω, μπορεί να μην αντέξει κάποιο περιφερειακό σου ή η mainboard. Οπότε δεν σε ενοχλεί και πολύ ο κλειδωμένος πολλ/στής).

Πάντως, συνήθως τα πρώτα 150MHz τα ανεβαίνει χωρίς να χρειάζεται επιπλέον ρεύμα. Με το ρεύμα στο τέρμα (άνευ επεμβάσεων στη mainboard, με αντίσταση για

Φίλε Στέλιο,

Σε ευχαριστούμε που μοιράστηκες μαζί μας τις απόψεις σου. Στη στήλη "Utopia" μπορείς να βρεις διευθύνσεις και τηλέφωνα καταστημάτων που πουλάνε παρελκόμενα κάθε μορφής για το D&D και το AD&D.

ΠΕΡΙ STARCRAFT

Αγαπητέ κύριε Λυντσαριστή, Βασανιστή και Υπεράνω όλων Βαγγέλη,

Περιττό να σου πω αυτό που σου λένε τρισεκατομμύρια αναγνώστες σου ανά την υφήλιο, ότι δηλαδή είσαι το καλύτερο περιοδικό του ηλιακού συστήματός μας. Δεν θα μακρυγορήσω για να εξυμνήσω τις αρετές και το μεγαλείο σου, την ψυχική και πνευματική τροφή που προσφέρουν οι σελίδες σου και θα περάσω απευθείας στην επίθεση (με Zidane, Raul και Figo, εεε τι λέω)...

Είναι η πρώτη φορά που στέλνω γράμμα σε εσάς, κύριε Βαγγέλη, αλλά και η πρώτη φορά που γράφω στο περιοδικό, αν και σας διαβάζω εδώ και περίπου 3 (χμμμ, συμβολικός αριθμός, τι να σημαίνει άραγε;) χρόνια, και ελπίζω σε δημοσίευση (Vantor: τι λέει, ρε;).

Εχω το καταπληκτικό Max Payne και παίζει στο ταπεινό PC μου (Pentium 3 450MHz, 64MB RAM, 8MB κάρτα γραφικών), αν και κολλάει λίγο (και που παίζει πολύ δεν είναι;). Τέλος πάντων, δεν είναι αυτό το θέμα μου. Είμαι ένας φανατικός strategakias (ωραία λέξη, να συντάξουμε και λεξικό) και υπερήφανος για τις αποδόσεις μου, με αγαπημένα παιχνίδια το Starcraft-Brood War, το Age of Empires 2: The Conquerors και το Red Alert 2. Συγκρίνοντάς τα, έβγαλα το συμπέρασμα ότι, αν και όλα μού αρέσουν εξίσου, την περισσότερη στρατηγική έχει το Starcraft. Τις απόψεις μου τις στηρίζω στην προσωπική εμπειρία μου και τις παραθέτω: Το Starcraft είναι το μόνο παιχνίδι που ακόμα και ύστερα από πολλή ώρα ανάπτυξης και πολέμου, εξακολουθούν να χρησιμοποιούνται οι πιο απλές μονάδες. Π.χ., ο Marine μόνος του δεν αποτελεί σημαντική δύναμη, αλλά μία ομάδα με πολλούς είναι μπελάς. Ακόμα και τα Zerglings, η πιο αδύναμη μονάδα του παιχνιδιού, με τις αναβαθμίσεις της γίνεται θανατηφόρα. Επίσης, ένα άλλο στρατηγικό στοιχείο του Starcraft είναι ότι κάθε μονάδα έχει την αδυναμία της. Αντίθετα, στο Red Alert καταλήγεις να κάνεις επίθεση με πολλά Prism και Mirage tanks. Βέβαια, υπάρχουν σαφώς πιο οργανωμένες και πολυπλοκότερες επιθέσεις, αλλά ενώ το Red Alert έχει πιο πολλές μονάδες από το Starcraft, η ποικιλία των επιθέσεων είναι μικρότερη. Το Age of Empires διαθέτει και αυτό πολλή στρατηγική, αλλά αν γράψω και γι' αυτό, τότε δεν θα ελπίζω σε δημοσίευση πια. Δημοσίευση εδώ και τώρα (δώσε θάρρος στο χωριάτη να ανεβεί και στο κρεβάτι)!

Υ.Γ.: Ολα τα παραπάνω τα έγραψα καλοπροαίρετα και όποιος θέλει να μου εκθέσει τις απόψεις του, είτε συμφωνεί είτε διαφωνεί, να το e-mail μου: Nekromancer-3-_@aias.gr

να πάρουμε κι άλλο), δηλαδή 1.85, πολλοί έφτασαν στα 1.750-1.800MHz με αερόψυξη (σε αυτή την ταχύτητα είδα κάτι benchmarks που ξεπερνούσαν και P4-Northwood στα 2500MHz).

Καλή διασκέδαση

The_therion,
απάντηση στο προηγούμενο μήνυμα

@ ΕΚΛΑΪΚΕΥΟΝΤΑΣ ΤΗ... ΦΥΣΙΚΗ

http://www.physics.ntua.gr/eesfye/POS/

Αυτό το πρόγραμμα είναι μία προσπάθεια εκλαϊκευσης της φυσικής (κοινώς κάνει τη φυσική προσιτή στο κοινό). Θα γίνει και τρίτο του χρόνου, γι' αυτό να είστε έτοιμοι. Στο διαγωνισμό που έγινε, έλαβα και εγώ μέρος και σας διαβεβαιώ ότι ήταν μια απίστευτη εμπειρία, μάλιστα συμμετείχαν και καθηγητές με τους οποίους μπορούσες να μοιραστείς πληροφορίες. Το P.O.S. γίνεται σε συνεργασία με το CERN (http://www.cern.ch), του οποίου η Ελλάδα είναι ιδρυτικό μέλος. Παρόλ' αυτά, το ΥΠΕΠΘ (όπως το φανταστήκατε) δεν υποστηρίζει το εν λόγω πρόγραμμα και η διοργάνωσή του στη χώρα μας κινδυνεύει, μια και η κ. Τσιτοπούλου, ο κ. Τράκας και οι υπόλοιποι υπεύθυνοι τραβάνε όλο το ζόρι. Σε άλλες χώρες να φανταστείτε μέχρι και ο πρόεδρος το επισκέπτεται, ενώ εδώ πραγματικά από τύχη το έμαθα...

Mick Flem

@ COUNTER-STRIKE

Δεν ξέρω αν έχετε σκοπό να το κάνετε αλλά, αν μπορείτε, συμπεριλάβετε σε κάποιο CD-ROM του περιοδικού το τελευταίο patch του Half-Life και την πλήρη έκδοση του Counter-Strike 1.04. Πιστεύω ότι θα προσελκύσει πολύ κόσμο, για να αγοράσει το περιοδικό και επίσης θα χρησιμεύσει σε πολλούς αναγνώστες σας. Ευχαριστώ.

Astral Cyborg

@ EPISODE II

Τη Δευτέρα το βράδυ παρακολούθησα σε avant premiere ραδιοφωνικού σταθμού εδώ στη Θεσσαλονίκη το Episode II. Αν και ήμουν λίγο καχύποπτος, λόγω του προηγούμενου επεισοδίου, που δεν είχε ανταποκριθεί στις απαιτήσεις μας, ευτυχώς διαψεύστηκα πλήρως και ένα έχω να πω: Ηταν καταπληκτικό και θύμιζε τον παλιό καλό Πόλεμο των Αστρων. Ειδικά η σκηνή όπου πολλοί Jedi πολεμούν ΜΑΖΙ! (και μιλάω για καμιά τριανταριά και βάλε) είναι ανεπανάληπτη. Οσον αφορά στο σεναριακό υπόβαθρο της ταινίας, αυτό προχωρεί πολύ καλά και συνεχίζει το saga, κάτι που έγινε ελάχιστα στο προηγούμενο "παιδικό" επεισόδιο. Η βραδιά ήταν αξέχαστη και ήρθε να τη συμπληρώσει και η παρουσία, ως ειδικής καλεσμένης, της... Natalie Portman... εεε... λάθος, της μοναδικής ΝΟΝΗΣ ΔΟΥΝΙΑ!!! Δεν χρειαζόταν τίποτ' άλλο! Αντε, υπομονή μέχρι την Παρασκευή για όσους δεν ήταν τυχεροί και καλή προβολή. May the force be with you! A really good movie you are really goin' to see!

Ringbearer

Μία απάντηση στο φίλο Astral Cyborg: Στο συνοδευτικό CD-ROM αυτού του τεύχους θα βρεις το τελευταίο patch του Half-Life. Δυστυχώς, η τελευταία έκδοση του Counter-Strike δεν χώρεσε, αν και την είχαμε προγραμματίσει, εξαιτίας του trailer του Doom 3, που μας ήρθε από την E3 και δεν γινόταν, φυσικά, να μην το συμπεριλάβουμε, καθώς και του νέου client του 4th Coming, που έπιασε επίσης πολύ χώρο στο CD. Sorry, φαίνεται, όμως, ότι μόνο με το DVD θα λυθούν αυτά τα προβλήματα...

Φίλε μας,

Σε ευχαριστούμε θερμά για τα καλά σου λόγια και, βέβαια, για την κατάθεση των απόψεών σου. Ωραία όλα αυτά που γράφεις περί Starcraft, όμως ετοιμάσου για την ανεπανάληπτη εμπειρία που λέγεται Warcraft 3 και θα σε κάνει να τα ξεχάσεις όλα! Συνδυάζει Starcraft και Warcraft 2 με έναν μοναδικό τρόπο, ενώ αν προσθέσεις και το RPG element που διαθέτει, έχεις μπροστά σου τη συνταγή της επιτυχίας. Μόλις τελειώσει η Beta και κυκλοφορήσει κανονικά, θα διαβάσεις το αναλυτικό 24σέλιδο review μας...

ΝΕΑ ΕΤΑΙΡΕΙΑ

Αγαπητό "PC Master",

Είμαστε μία νέα εταιρεία στο χώρο του software και ονομαζόμαστε E-WARE. Παρακαλώ, επισκεφτείτε το site μας http://e-waregr.netfirms.com και βοηθήστε στο να μας γνωρίσει το ελληνικό κοινό... θα σας είμαστε ευγνώμονες...

Φιλικά,
Mr. Stylianakis

Αγαπητέ φίλε,

Δημοσιεύουμε το e-mail σου και ελπίζουμε το κοινό να επισκεφθεί το site σας. Καλή επιτυχία. Διαλέξατε μια δύσκολη δουλειά, αλλά οπωσδήποτε άκρως ενδιαφέρουσα...

UPLINK

Αγαπητό περιοδικό,

Είμαι ένας αναγνώστης σου αρκετά νέος. Προτού μπούμε στο ψητό, θα έπρεπε πρώτα να σου πω (ή μάλλον να σου γράψω) ότι είσαι το κορυφαίο περιοδικό στο χώρο και γι' αυτό μην αλλάξεις τίποτα!!! Αφορμή γι' αυτό το e-mail ήταν το εξής: Κατέβασα από ένα site ένα παιχνίδι που ονομάζεται Uplink. Ο παίκτης δουλεύει ως hacker (ή σωστότερα cracker για να μη θιχτούν και μερικοί...) για έναν οργανισμό και χρησιμοποιώντας διάφορα "καλούδια" (όπως pass crackers, proxy disablers, firewall bypassers και άλλα πολλά τα οποία δεν έχω χώρο για να γράψω) εισβάλλει σε εταιρείες, οργανισμούς κ.λπ. Το παιχνίδι είναι πρωτότυπο και, φυσικά, μην περιμένει κανείς τα τέλεια γραφικά, αφού εξομοιώνει την οθόνη ενός υπολογιστή. Η αδρεναλίνη, πάντως, κατά τη γνώμη μου ρέει άφθονη τη στιγμή που είσαι πολύ κοντά στο να σε πιάσουν μέσα σε ένα σύστημα και ίσα που προλαβαίνεις να τελειώσεις τη δουλειά. Αυτό που προτείνω είναι να δοκιμάσετε το demo του παιχνιδιού από τη σελίδα της εταιρείας (Introversion) www.introversion.co.uk και, γιατί όχι, να κάνετε ύστερα ένα review σε ολόκληρο το παιχνίδι ή ακόμα και να περιλάβετε το demo σε κάποιο από τα επόμενα CDs σας! Καλό gaming σε όλους σας...

Ανδρέας

Υ.Γ. 1: Το παιχνίδι δεν έχει καμία σχέση με την πραγματικότητα. Αυτό όσον αφορά μερικούς που ίσως αναρωτηθούν περί νόμων κ.λπ.

Υ.Γ. 2: Σε ένα από τα links της σελίδας του είδα και μία σύντομη φανταστική ιστορία - άρθρο το οποίο ήταν γραμμένο από Έλληνα στα αγγλικά και δέσποζε πάνω πάνω στη λίστα με τα διηγήματα!

Φίλε Ανδρέα,

Έχουμε κατεβάσει το Uplink demo εδώ και πολύ καιρό, όμως η τότε έκδοσή του είχε πολλά προβλήματα ασυμβατότητας (τη δοκιμάσαμε σε 4 μηχανήματα με διαφορετικό configuraion και έπαιξε μόνο στο 1). Έτσι, εγκαταλείψαμε την ιδέα να το βάλουμε στο CD, αφού το πιθανότερο είναι πως οι περισσότεροι αναγνώστες μας θα συναντούσαν προβλήματα στην προσπάθειά τους να το τρέξουν. Ωστόσο, θα δοκιμάσουμε να ξανακατεβάσουμε

την πιο πρόσφατη έκδοση και, αν αποδειχθεί περισσότερο συμβατή, οπωσδήποτε θα συμπεριληφθεί στο συνοδευτικό CD-ROM μας.

XBOX ΚΑΙ ΚΙΝΗΤΑ

Αγαπητό μου "Pixel"... εεε... "PC Master" ήθελα να πω :)

Σου γράφω για πρώτη φορά, αν και σε διαβάζω από αμνημονεύτων χρόνων... Ηθελα να κάνω κάτι παραπάνω από το να συμπληρώσω απλώς και να στείλω το δελτίο του τεύχους 149. Μπαίνοντας στο ψητό, πιστεύω ότι ξοδεύεις τσάμπα σελίδες σε ανούσια θέματα. Π.χ. στο αφιέρωμα για το Xbox. Ωραίο μηχανάκι, αλλά δεν πρόκειται ποτέ να σου προσφέρει τη διαδραστικότητα ενός PC. Ολα αυτά τα όμορφα περιφερειακά, που το κάνουν πιο ενδιαφέρον, θα ανεβάζουν το συνολικό κόστος στα επίπεδα ενός μέσου PC. Οσο για τα παιχνίδια, θα κοστίζουν ο κούκος αηδόνι και δεν θα έχει Freeware Shareware και άλλα τινά. Το μόνο που άξιζε στις πράσινες σελίδες ήταν η μοντέλα, αλλά και σε αυτόν τον τομέα ψιλοϋπερέβαλες... (Δύσκολα βρίσκεις στην αγορά αποκαλυπτικότερο σορτσάκι...)

Η ουσία είναι ότι εγώ αλλά και πολλοί άλλοι δεν καιγόμαστε για το Xbox ούτε για καμία άλλη παιχνιδοκονσόλα! Προτείνω μόνιμη στήλη για το Linux αντί παιχνιδοκονσόλας. Κινητή τηλεφωνία; Αν πρόκειται η στήλη να είναι στα επίπεδα έκθεσης προσφερόμενων υπηρεσιών και περιγραφής διάφορων μοντέλων κινητών, τότε να μας λείπει. Είστε σε θέση να τεστάρετε συσκευές σε συνθήκες πραγματικής χρήσης; Οι σελίδες 82, 83 & 84 του τεύχους 149 δεν διέφεραν πολύ από τα διαφημιστικά φυλλάδια διάφορων αλυσίδων κινητής τηλεφωνίας. Το WAP χρεοκόπησε, ενώ το GPRS είναι πολύ εξειδικευμένο και ακριβό. Αντί για κινητά προτείνω κάθε δύο τεύχη μια περιεκτική στήλη για Palm/Pocket PC Computing. Μη με παρεξηγείτε, αλλά αισθάνομαι ότι το αγαπημένο μου περιοδικό θα αλλοτριωθεί. Μην προσπαθείτε να ευχαριστήσετε όλο τον κόσμο, κάντε αυτό που ξέρετε καλύτερα από κάθε άλλον: Καταπληκτικά reviews, άρθρα γύρω από φλέγοντα ζητήματα και πάνω απ' όλα καυστικό χιούμορ! Wireless, USB και Firewire Networking: Θα μπορούσατε να κάνετε μια σειρά άρθρων γι' αυτά;

Λαλημένα κυκλώματα rulez!

Σας ευχαριστώ! Adios!

Αδάμ Εξαρχος
siddarttha@in.gr

Φίλε Εξαρχε,

Το ερωτηματολόγιο που συμπεριλάβαμε σε προηγούμενο τεύχος στόχευε ακριβώς στη σφυγμομέτρηση και την καταγραφή των απόψεών σας σχετικά με μια πιθανή επέκταση της ύλης μας. Η γνώμη σας αποτελεί πάντοτε για εμάς τον πιλότο, που καθοδηγεί κάθε ενέργειά μας, οπότε μην ανησυχείς: Ο,τι και να γίνει, θα εξαρτηθεί από εσάς και μόνο!

DRAGONBALL

Με μεγάλη χαρά είδαμε να φιλοξενείται το site μας www.dragonball.gr στις σελίδες του περιοδικού σας και σας ευχαριστούμε γι' αυτό.

Το DragonBall.gr είναι ένα site φτιαγμένο από fans, που απευθύνεται σε fans, είμαστε πάνω από 1 1/2 χρόνο on-line και έχουμε κυριολεκτικά εισπράξει την αγάπη των Ελλήνων fans του DragonBall.

Επειδή είδαμε ότι και εσείς κατά κάποιον τρόπο ενδιαφερθήκατε γι' αυτό, αλλά και γιατί μπορούμε να σας πούμε ότι οι fans στην Ελλάδα είναι πάρα πολλοί, θα θέλαμε να σας προτείνουμε να προσθέσετε σε κάποιο από τα CDs του περιοδικού σας το mod για το Quake



Αγγελίες

Θέλετε να πουλήσετε, να αγοράσετε, να ανταλλάξετε ή ακόμα και να ... χαρίσετε κάποιο προϊόν; Τότε η στήλη "Αγγελίες" του "PC Master" είναι εδώ και περιμένει την επιστολή ή το e-mail σας!

Προσοχή: *Οι καταχωρίζοντες μικρές αγγελίες φέρουν στο ακέραιο την ευθύνη των κειμένων των αγγελιών τους. Το περιοδικό δεν έχει τη δυνατότητα να ελέγξει την ορθότητα των στοιχείων κάθε αγγελίας.*

Software

✦ **ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ** παιχνίδια (Max Payne, Commandos 2, Serious Sam 2, Fate of the Dragon κ.ά.) 90 ευρώ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Βασίλης
Τηλέφωνο: 010 6428925

✦ **ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ** παιχνίδια για PC. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Κώστας Παυλίδης
Τηλέφωνο: 0973 578387
E-mail address: MIKE1904@hotmail.com

Hardware

✦ **ΠΩΛΕΙΤΑΙ** τιμονιέρα για PC με force feedback της Destiny. Είναι σχεδόν αχρησιμοποίητη, στο κουτί της, και πωλείται λόγω στρατού. Τιμή 70 ευρώ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Πασχαλίδης Γεώργιος
Τηλέφωνο: 0942 613074

✦ **ΠΩΛΕΙΤΑΙ** το MS Sidewinder Precision 2. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Παναγιώτης Χατζηπαναγιώτης
Τηλέφωνο: 0973 934953

✦ **ΠΩΛΕΙΤΑΙ** κάρτα γραφικών TNT 2 με software και τελευταίους drivers μόνο 35 ευρώ. Σε άριστη κατάσταση, χρησιμοποιημένη μόνο 1 μήνα. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Γιώργος Λούπης
Τηλέφωνο: 010 4523112

Διάφορα

✦ **17χρονος** με πτυχίο ECDL, με άριστες γνώσεις PC, ζητάει καλοκαιρινή εργασία με οτιδήποτε έχει σχέση με ΜΜΕ και Η/Υ. Κατερίνη Πιερίας. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Δημήτρης
Τηλέφωνο: 0946 445722
E-mail address: jim_hellas@hotmail.com

✦ **ΠΩΛΕΙΤΑΙ** PlayStation με 18 παιχνίδια μόνο 75 ευρώ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Βασίλης
Τηλέφωνο: 0942 660885
E-mail address: vlikkas@yahoo.com

3, Bid For Power. Είναι ένα καταπληκτικό mod, που έχει ως θέμα του το DragonBall.

Το ότι το θέλουν πολλοί είναι γεγονός, όμως το μέγεθός του καθίσταται απαγορευτικό για έναν μέσο χρήστη (120MB).

Σας ευχαριστούμε ξανά και σας ευχόμαστε πάντα επιτυχία στο περιοδικό σας, το καλύτερο περιοδικό για gamers στην Ελλάδα !!! :-)

Με τιμή,
Ματσούκας Αντώνιος
Webmaster DragonBall.gr
webmaster@dragonball.gr

Φίλε Αντώνη,

Σε ευχαριστούμε θερμά για τα καλά σου λόγια και ευχόμαστε μακροημέρευση στο όμορφο site σας. Το αίτημά σου μεταφέρθηκε στον αρμόδιο για τα modifications Νίκο "DuMmWiAm" Κόντη, ο οποίος θα φροντίσει για τα περαιτέρω!

ΘΑ ΤΡΙΖΟΥΝ ΤΑ ΚΟΚΚΑΛΑ ΤΟΥ TOLKIEN...

Τώρα τι να πω; Αφήνω εισαγωγές και τα λοιπά και... εξηγούμαι! Προχθές, στη Δαχτυλιδική (;)αναζήτησή μου στο Internet έπεσα σε ένα site, που συνοπτικά έλεγε ότι κάποιοι "καλοί" κύριοι μαζεύουν υπογραφές για να αλλάξει το όνομα του δεύτερου μέρους της τριλογίας του Lord Of The Rings! Ισχυρίζονται ότι το The Two Towers θα θυμίζει σε πολλούς τα τραγικά γεγονότα της 11ης Σεπτεμβρίου και πρέπει όλοι να το σεβαστούμε και να υπογράψουμε (το petition υπάρχει στο site), ώστε να αλλάξει το όνομα. Ακόμα, είναι σίγουροι πως ο Peter Jackson (σκηνοθέτης του Αρχοντα) είναι πάνω απ' όλα "άνθρωπος" και αυτό θα το δείξει αλλάζοντας το όνομα της ταινίας (όπως οφείλει να κάνει). Συνέβησαν πολλά παρόμοια, όπως μία ατελείωτη λίστα από... απαγορευμένα τραγούδια που θύμιζαν την τραγική αυτή μέρα. Αλλη δουλειά δεν έχουν να κάνουν; Αντί να αναζητήσουν τις αιτίες (μπα...αυτό θέλει σκέψη) που έκαναν τον κόσμο τόσο... όμορφο, κάθονται και να μην πω τι κάνουν. Για του λόγου το αληθές, το site είναι το http://www.petitiononline.com/twotower/.

Καπάκι είδα στην TV ότι κάποιοι "θεοσεβούμενοι" θεωρούν την Kathreen J.K. Rowling μέλος της Εκκλησίας του Σατανά και το Harry Potter ως άλλη μία προσπάθεια μύησης των νέων στον αποκρυφιστικό κόσμο του Διαβόλου! Αρα με την απλή λογική ΤΟΥΣ, ο Tolkien είναι ο ίδιος ο Σατανάς και τα 9 μέλη της Συντροφιάς του Δαχτυλιδιού συμβολίζουν τις 9 πύλες της Κολάσεως!

Μα τι είπα πάλι! Με ξαφνιάζω κάτι τέτοιες στιγμές...

Πάλι ξέφυγα... Οταν νευριάζω, παίρνω φόρα κι ούτε η... εξεταστική δεν με σταματά! Αντε, καλή μου επιτυχία και ξανά καλή μου επιτυχία στη δεύτερη εξεταστική (άσχετο)!

Νίκος "SoaD" Παλακίδης
elmairon@hotmail.com

Φίλε Νίκο,

Βεβαίως, το "The Two Towers" πρέπει να αλλάξει σε "The Two Buildings", το "Fawlty Towers" σε "Fawlty Hotel" (ελπίζω να το θυμάστε, είναι εκείνο το ξεκαρδιστικό τηλεοπτικό σίριαλ με τον John Cleese), σε μια πίστα για σκι που λέγεται "Twin Towers" (http://www.skitwintowers.com/) πρέπει να ρίξουμε ατομική βόμβα, όλες οι κόπιες του "Twin Peaks" πρέπει να καταστραφούν (απορώ πώς τους ξέφυγε αυτό: Δίδυμες κορυφές; Θεός φυλάξοι!) κ.ο.κ. Ε, όσο πια για τον Χάρι Πότερ, οι άνθρωποι έχουν απόλυτο δίκιο: Ολα ξεκίνησαν από την αρχισατανίστρια Ματζίκα ντε Σπελ στα "Μίκυ-Μάους", αφού η αιώνια διαμάχη της με τον Σκρουτζ Μακ Ντακ δεν αποτελεί παρά έναν σαφή συμβολισμό της πάλης του καλού ενάντια στο κακό. Στη συνέχεια έχουμε το μάγο Πανοραμίξ στο "Αστερίξ" με τη μαρμίτα του, που οπωσδήποτε είναι μια άμεση αναφορά στα καζάνια της κόλασης, ενώ δεν μπορώ δυστυχώς να σας αποκαλύψω τι πραγματικά συμβαίνει με τον Πινόκιο, επειδή δεσμεύομαι με βαρύ όρκο απέναντι στις Δυνάμεις του Σκότους... PC



LILO & STITCH

Ολοι μεγαλώσαμε με κινούμενα σχέδια, περιμένοντας τα σαββατοκύριακα για να χαζέψουμε τις περιπέτειες του αστυνόμου Σαΐνη, των Στρουμφ και, φυσικά, των ηρώων της Disney... Ενηλικιωθήκαμε, όμως, έτσι;

του Οδυσσέα Κουράφαλου

ΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑ
Dean Deblois

ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ (φωνές)
Lilo: Daveigh Chase
Nani: Tia Carrere
Stitch: Chris Sanders (III)

Δολοφονικά χαριτωμένος

Ε, ναι, αλλά να, όχι ακριβώς... Τα κινούμενα σχέδια εξακολουθούν να κάνουν στους περισσότερους από εμάς ένα "κλικ" στο φτωχό μυαλουδάκι μας και να μας ψιλοκολλάνε σε κάθε λογής οθόνη. Μεγαλώνοντας αποτραβηχτήκαμε από τις "παιδιάστικες" ιστορίες της Disney και αφοσιωθήκαμε στο παρανοϊκό χιούμορ της Warner Bros και στα "πιο ενήλικα" Manga, με τα οποία προσπαθούσαμε να κορέσουμε την... ανούσια επιθυμία μας για κινούμενα σχέδια. Τα τελευταία χρόνια, όμως, ένα σωρό ταινίες και σειρές κινούμενων σχεδίων στοχεύουν στο ενήλικο κοινό, με έξυπνα σενάρια, που κρατούν αμείωτο το ενδιαφέρον του θεατή. Το τηλεοπτικό φαινόμενο Simpsons, αλλά και το πρόσφατο Shrek μάς έχουν γνωρίσει ένα άλλο είδος κινούμενων σχεδίων, που απευθύνεται σε όλους. Το κερασάκι στην τούρτα, όμως, είναι πως μέσα από τα κινούμενα σχέδια οι δημιουργοί βρίσκουν την ευκαιρία να παρωδήσουν κάθε πτυχή της ζωής μας. Να, λοιπόν, που ο κύκλος συμπληρώνεται και επιστρέφουμε και πάλι στην Disney, η οποία παρουσιάζει μία από τις πιο "ενήλικες" ταινίες της αυτό το καλοκαίρι. Σίγουρα αξίζει να ξεκολλήσουμε από τις οθόνες των υπολογιστών μας και να επιθεωρήσουμε το "Lilo & Stitch", όπως ονομάζεται, αφού ανάμεσα στα άλλα παρωδεί το "Men In Black", το "Star Trek" και το "Godgilla", που όλοι οι κομπιουτεράδες έχουμε επιθεωρήσει!



Στο "Lilo & Stitch" πρωταγωνιστές είναι ένα μικρό κοριτσάκι από τη Χαβάη και το κατοικίδιο που παίρνει υπό την προστασία του, ένα τρισχαριτωμένο... μεταλλαγμένο κοάλα, αμφιβόλου προέλευσης με τέσσερα χέρια! Αντίθετα, όμως, με τα αγαπημένα μας "σκυλιά του πεζοδρομίου", το συγκεκριμένο κατοικίδιο δεν είναι απλώς "άγνωστης ράτσας", αλλά... γενικότερα άγνωστο είδος! Ο Stitch είναι ένας ψυχοπαθής εξωγήινος κατάδικος, φυγάς από ένα πείραμα με εκπληκτικές δυνατότητες, ο οποίος είναι σχεδόν αδύνατον να σκοτωθεί, έχει υπεραισθήσεις και ευφυΐα αντάξια ενός υπερυπολογιστή! Ω, ναι, προβλέπεται πολύ πολύ black humor! Εν τω μεταξύ ο Stitch μοιάζει απίστευτα με τον... αιμοδιψή λαγό από το πασίγνωστο adventure Sam & Max Hit The Road της LucasAarts (ίδιο σχήμα κεφαλιού, ματιών, χαμόγελο, αυτιά, αλλά... διαφορετικά χρώματα!). Το δε site της ταινίας παρουσιάζει τον Stitch να... χαϊδεύεται με τα χαριτωμένα του... νυχάκια, ενώ γύρω του τον κοιτούν έντρομοι γνωστοί χαρακτήρες από ταινίες της Disney. Το σλόγκαν; "Υπάρχει ένας σε κάθε οικογένεια"!!! Εσείς θα το χάσετε;



MATRIX: RELOADED

Η επιστροφή του ΝΕΟ

ΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑ
Andy & Larry Wachowski
ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ
Thomas Anderson/Neo: Keanu Reeves, Morpheus: Laurence Fishburne, Trinity: Carrie-Anne Moss



Στο Matrix: Reloaded ο Neo και η παρέα του επιστρέφουν στα γνώριμα λημέρια, δηλαδή στον ίδιο τον εικονικό χώρο του Matrix αλλά και έξω από αυτόν, αφού η ταινία επεκτείνει τον κόσμο της τριλογίας. Οπως θα θυμάστε, στο πρώτο μέρος της τριλογίας οι πρωταγωνιστές όταν δεν βρίσκονταν στο ίδιο το Matrix, έναν εικονικό κόσμο δημιουργημένο από τις μηχανές, για να κρατούν φυλακισμένο σε ένα ψέμα το ανθρώπινο είδος, "ξεκουράζονταν" σε... κουβούκλια-μήτρες των μηχανών ή ταξίδευαν μέσα από υπόγειες διαδρομές στο σκάφος του Morpheus. Στη δεύτερη ταινία η υπόσχεση που είχε δοθεί στον Neo πραγματοποιείται, αφού σημαντικό ρόλο στην ταινία παίζει και η υπόγεια πόλη της Zion, το τελευταίο σημείο στη Γη όπου βρίσκονται "καθαροί", μη-συνδεδεμένοι με το Matrix άνθρωποι. Αυτό, όμως, δεν είναι παρά ένα από τα νέα στοιχεία της ταινίας..!

Στο Matrix ο Neo δεν ήταν παρά μία από τις "μπαταρίες" των μηχανών, που όμως έμελλε να οδηγήσει την ανθρωπότητα στη σωτηρία της από αυτές. Σύντομα, κάνοντας "real time hacking" μόνο με το μυαλό του στον κώδικα του Matrix, ο Neo αποκτά εκπληκτικές δυνατότητες στον εικονικό κόσμο του, αλλά οι θεατές προλαβαίνουν να τις χαρούν μόνο για λίγα λεπτά! Η ταινία τελειώνει με τον Neo να... απογειώνεται (!), έχοντας πια αποκτήσει υπεράνθρωπες δυνάμεις. Δεν θα πρέπει, όμως, να ξεχνάμε πως όλα αυτά γίνονται μόνο στον εικονικό κόσμο του Matrix, αφού στην πραγματικότητα τα πάντα υπακούουν σε νόμους της φυσικής και όχι σε γραμμές κώδικα.



Αυτό είναι ένα από τα βασικά στοιχεία που εκμεταλλεύεται η ταινία - και μία από τις προκλήσεις που συναντά ο Neo. Στο χώρο του Matrix η κατάσταση δεν διαφοροποιείται έντονα σε σχέση με την πρώτη ταινία. Το κοινό σημείο των δύο ταινιών είναι πως και οι δύο είναι εντυπωσιακές, ενώ η δεύτερη βρίσκει την ευκαιρία να αξιοποιήσει τις νεοαποκτηθείσες δυνάμεις του Neo σε εντυπωσιακές καταδιώξεις και απίστευτες μονομαχίες. Στο Matrix: Reloaded, όμως, επεκτείνεται και ένα σημείο που είχε διαφανεί στο πρώτο Matrix, δηλαδή το ότι στον πραγματικό κόσμο ο Neo πρέπει να βασιστεί στο μυαλό του και σε στρατηγικές κινήσεις για να επιβιώσει και όχι σε ιπτάμενες κινήσεις πολεμικών τεχνών.

Ο κόσμος του Matrix, όμως, δεν είναι μόνο οι μηχανές και ο Neo. Το cast έχει εμπλουτιστεί με νέους ρόλους, ενώ δεν είναι μόνο ο Neo που έχει εξελιχθεί! Ο "αγαπημένος" Πράκτορας Σμιθ της πρώτης ταινίας στη δεύτερη έχει συνειδητοποιήσει τη φύση του - παρουσιάζεται ως ένας... ιός! -, και έτσι όχι απλώς κινείται στο στυλ του Neo, αλλά έχει βρει και τον τρόπο να πολλαπλασιάζει τον εαυτό του! Πλην αυτών, νέοι χαρακτήρες είναι και η Νιόβη, μία καπετάνισσα ενός πλοίου αντίστοιχου με αυτό του Μορφέα, καθώς και η Zee, μία δυναμική κάτοικος της Zion. Υπομονή φίλοι μου, μέχρι του... χρόνου τέτοια εποχή θα μιλάμε από το ίδιο σημείο για το Matrix: Revolutions, που θα είναι το τέλος της τριλογίας. Μέχρι τότε... κουράγιο! PC

Ειδήσεις

Mean, Green and on your screen!

Πηδάει - σε τρομερό ύψος και με απίστευτη άνεση. Δέρνει - πιο δυνατά από κάθε χαρακτήρα που έχουμε δει. Αλλάζει - όποτε τσαντίζεται. Τρέχει - γιατί τον κυνηγά ο στρατός και, κατά συνέπεια, όλος ο κόσμος. Ναι, ναι φίλοι μου, ναι... Ο Hulk έρχεται στις οθόνες μας! Ναι, σας λέω, αλήθεια είναι, είδαμε με τον Χάρη και ένα πολύ σύντομο teaser trailer που, αν και δεν έδειχνε σχεδόν τίποτα, μας φάνηκε εξαιρετικό! Η σκηνοθεσία, παρακαλώ, είναι από τον "πολύ" Ang Li, που μας έδωσε το εκπληκτικό "Τίγρης και Δράκος", αλλά τα λοιπά στοιχεία δεν έχουν γίνει ακόμη γνωστά. Για να παραφράσω το τέλος από ένα αγαπημένο όχι-και-τόσο-ροκ κομμάτι ενός ελληνικού ροκ συγκροτήματος: "Θα πάω στον κινηματογράφο και θα σας κοιτάζω από εκεί και δεν θα με νοιάζετε εσείς και η μιζέρια σας... γιατί είναι ο Hulk"..!

Από κινηματογράφου θεός

"I knew this was the reason I was made from the beginning" είπε ο κύριος Denton τόσο στο τέλος του πασίγνωστου υβριδικού παιχνιδιού Deus Ex όσο και όταν έμαθε πως οι επόμενες εμφανίσεις του θα είναι στο Deus Ex: Invisible War μα και επί της κινηματογραφικής οθόνης! Ναι, φίλοι μου: Η Eidos δέχτηκε την πρόταση μεγάλου κινηματογραφικού στούντιο για μεταφορά του κορυφαίου Sci-Fi Action/RPG/Adventure Thriller (ουφ!) σε ταινία!



Κουπόνια

PCmaster ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ — 12 τεύχη

Στη συνδρομή περιλαμβάνεται έκπτωση 10% για τον ιδιώτη και 20% για τον φοιτητή

❑ ΙΔΙΩΤΕΣ-ΕΤΑΙΡΙΕΣ € 65,00 ❑ ΚΥΠΡΟΣ-ΕΥΡΩΠΗ € 130,00 ❑ ΛΟΙΠΕΣ ΧΩΡΕΣ € 160,00 ❑ ΦΟΙΤΗΤΙΚΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗ € 58,00 ΑΡ. ΔΕΛΤ. ΦΟΙΤ. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑΣ

ΟΝΟΜ/ΜΟ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΗ E-MAIL

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ Τ.Κ. ΠΟΛΗ ΤΗΛΕΦΩΝΟ

❑ Εμβασμα: Αριθμός λογαριασμού τράπεζας Πίστεως: 01414900232000897 προς COMPUPRESS A.E.

❑ ταχ. επιταγή Νο ❑ τραπεζική επιταγή Νο

Χρεώστε την πιστωτική κάρτα μου ❑ VISA ❑ MASTERCARD ❑ EUROCARD ❑ DINERS *ΥΠΟΓΡΑΦΗ*

ΑΡ. ΚΑΡΤΑΣ ΗΜ. ΛΗΞΗΣ

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση:
PC MASTER/Τμήμα Κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.
Το ποσό της συνδρομής αποστέλλεται στην ίδια διεύθυνση. Τα ταχυδρομικά τέλη αποστολής επιβαρύνουν το περιοδικό.

PCmaster ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ ΤΩΡΑ ΤΑ ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΣΑΣ ΛΕΙΠΟΥΝ!

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση:

PC MASTER/Τμήμα Κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

Τα τεύχη θα σας παραδοθούν το συντομότερο.

ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΕΞΑΝΤΛΗΘΕΙ:
1 ΕΩΣ 90

ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΤΕΥΧΩΝ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ.. ΗΛΙΚΙΑ....................

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.. ΠΟΛΗ .... Τ.Κ. ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ.. ΤΗΛΕΦΩΝΟ....................

ΗΜΕΡ/ΝΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ .... ΥΠΟΓΡΑΦΗ ....

❑ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή Νο.................... ❑ Θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις παραλάβω το/τα τεύχος/η.

ΕΠΙΘΥΜΩ να μου αποστείλετε το/τα τεύχος/η με τα εξής στοιχεία:

ΑΡΙΘ. ΤΕΥΧΟΥΣ	ΜΗΝΑΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΑΝΤΙΤΥΠΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΤΙΜΗ ΕΚΑΣΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ "PC MASTER" 2.000 δρχ. - 5.87 ΕΥΡΩ ΣΥΝΟΛΟ δρχ......................

PCmaster ΔΕΛΤΙΟ ΚΑΤΑΧΩΡΙΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Το περιοδικό "PC Master" σας δίνει τώρα τη δυνατότητα να καταχωρίσετε την αγγελία σας στην ειδική στήλη αγγελιών αναγνωστών.

Γράψτε την αγγελία σας στον πίνακα που ακολουθεί με ευανάγνωστα γράμματα (μέχρι 15 λέξεις). Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Μεταξύ δύο λέξεων αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά (μικρά γράμματα), χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Στείλτε την αγγελία σας **μέσω fax στη γραμμή 9216847 ή ταχυδρομήστε την στη διεύθυνση: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Στήλη Αγγελιών"**. Οι αγγελίες ιδιωτών δημοσιεύονται με σειρά προτεραιότητας και στην παρούσα φάση δωρεάν. Σημειώστε με x το τετράγωνο κατηγορίας στην οποία επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

❑ Hardware ❑ Software ❑ Διάφορα

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ..

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΟΛΗ .... Τ.Κ. ....

ΗΛΙΚΙΑ.. ΤΗΛ. .... E-MAIL ADDRESS....................

Game Index

Επειτα από δικές σας προτροπές, αποφασίσαμε να εντάξουμε στην ύλη μας μία μίνι λίστα του... καλού gamer! Σε αυτή τη στήλη θα αναγράφονται κάθε μήνα τα game reviews των 12 τελευταίων τευχών, κατανεμημένα, φυσικά, κατά κατηγορία. Ετσι, θα έχετε όλα τα πρόσφατα game reviews, με τη βαθμολογία και το τεύχος παρουσίασης, ώστε να μπορείτε να εντοπίσετε το review που σας ενδιαφέρει, αλλά και έναν γρήγορο όσο και αντικειμενικό οδηγό για τα καλύτερα παιχνίδια που κυκλοφορούν στην αγορά!

ΠΑΙΧΝΙΔΙ	ΤΕΥΧΟΣ	ΒΑΘΜ.	ΕΙΔΟΣ
ALIEN vs PREDATOR 2	147	85	Action
ARABIAN NIGHTS	146	78	Action
BLOOD OMEN 2	152	86	Action
CODENAME OUTBREAK	147	88	Action
COMMAND & CONQUER: RENEGADE	150	89	Action
FROM DUSK TILL DAWN	148	87	Action
GHOST RECON	151	87	Action
HALF-LIFE BLUE SHIFT	142	82	Action
HOUSE OF THE DEAD 2 (THE)	144	80	Action
JEDI OUTCAST	151	93	Action
MAX PAYNE	143	95	Action
MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT	149	93	Action
OPERATION FLASHPOINT	144	89	Action
RED FACTION	145	84	Action
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN	148	90	Action
SERIOUS SAM: THE FIRST ENCOUNTER	144	93	Action
SERIOUS SAM: THE SECOND ENCOUNTER	149	96	Action
SOUL REAVER 2	149	83	Action
SPIDERMAN	146	91	Action
TRIBES 2	141	92	Action
DIABLO 2: LORD OF DESTRUCTION	143	75/90	Action/RPG
DUNGEON SIEGE	151	96	Action/RPG
INCOMING FORCES	151	80	Action/Simulation
DESPERADOS: WANTED DEAD OR ALIVE	141	91	Action/Strategy
GANGSTERS 2	143	84	Action/Strategy
HEIST	143	49	Action/Strategy
HOSTILE WATERS	142	90	Action/Strategy
MECH COMMANDER 2	144	92	Action/Strategy
ATLANTIS III	146	96	Adventure
CHATEAU D' OR	141	70	Adventure
DRUUNA	147	40	Adventure
HITCHCOCK	149	95/75	Adventure
JACK ORLANDO	150	89	Adventure
JERUSALEM	152	88	Adventure
KING'S QUEST I: QUEST FOR THE CROWN	144	90	Adventure
LOCH NESS	148	89	Adventure
MYST 3	141	98	Adventure
MYSTERY OF THE DRUIDS (THE)	145	96	Adventure
PASSAGE: PATH OF BETRAYAL	146	95	Adventure
QUEST FOR GLORY 4 1/2	145	85	Adventure
ROAD TO INDIA	142	85	Adventure
SCHIZM	145	98	Adventure
SECRETS OF ALAMUT	148	91	Adventure
SPACE QUEST: THE LOST CHAPTER	142	95	Adventure
VERSAILLES 2	150	93	Adventure
ΕΡΕΒΟΣ	148	45	Adventure
BLAIR WITCH 3	143	80	Adventure/Action
HARRY POTTER	147	90	Adventure/Action
ANACHRONOX	143	91	RPG
ANARCHY ONLINE	142		RPG
ARCANUM	151	89	RPG
BALDUR'S GATE II: THRONE OF BHAAL	148	94	RPG
DARK AGE OF CAMELOT	150	93	RPG
END OF TWILIGHT	146	85	RPG

ΠΑΙΧΝΙΔΙ	ΤΕΥΧΟΣ	ΒΑΘΜ.	ΕΙΔΟΣ
EVIL ISLANDS	144	90	RPG
GOTHIC	148	94	RPG
ICEWIND DALE: HEART OF WINTER	146	60/90	RPG
MIGHT & MAGIC IX	152	90	RPG
POOL OF RADIANCE: RUINS OF MYTH DRANNOR	149	89	RPG
SUMMONER	141	92	RPG
FREEDOM FORCE	152	94	RPG/Strategy
THE ART OF MAGIC	149	90	RPG/Strategy
AQUANOX	152	82	Simulation
CHAMPIONSHIP MANAGER SEASON 01/02	146	97	Simulation
CHAMPIONSHIP SURFER	143	73	Simulation
COMANCHE 4	148	88	Simulation
EUROFIGHTER TYPHOON	145	81	Simulation
F1 2001	147	93	Simulation
F1 RACING CHAMP	141	92	Simulation
FIFA 2002	146	88	Simulation
FIFA 2002 WORLD CUP	152	87	Simulation
FLIGHT SIMULATOR 2002	146	90	Simulation
FLY 2	149	83	Simulation
KICK OFF 2002	151	90	Simulation
MEGA RACE 3	152	65	Simulation
MOTO RACER 3	145	97	Simulation
NEW YORK RACE	151	85	Simulation
SIMS: HOUSE PARTY	144	67	Simulation
STAR WARS: STAR FIGHTER	150	92	Simulation
SUPER LEAGUE	143	58	Simulation
THE SIMS: HOT DATE	149	76	Simulation
TRAIN SIMULATOR	142	89	Simulation
ZOO TYCOON	146	74	Simulation/Strategy
1821: ΑΓΩΝΑΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΛΕΥΘΕΡΙΑ	149	80	Strategy
AMERICA	143	75	Strategy
CIVILIZATION III	147	96	Strategy
COMMANDOS 2	145	87	Strategy
CONQUEST	149	92	Strategy
DISCIPLES 2	152	87	Strategy
EMPEROR: BATTLE FOR DUNE	142	90	Strategy
EMPIRE EARTH	148	88	Strategy
ETHERLORDS	150	95	Strategy
HEROES OF MIGHT & MAGIC IV	151	91	Strategy
MYTH 3	148	81	Strategy
POSEIDON: MASTER OF ATLANTIS	150	86	Strategy
S.W.I.N.E.	152	73	Strategy
SETTLERS 4	141	84	Strategy
STAR TOPIA	144	93	Strategy
STAR WARS: GALACTIC BATTLEGROUNDS	147	87	Strategy
STEEL SOLDIERS	143	86	Strategy
STRONGHOLD	149	88	Strategy
SUPER BUST A MOVE	146	86	Strategy
THE CORPORATE MACHINE	147	84	Strategy
THE WAR ENGINE	150	9	Strategy
TROPICO	142	76	Strategy
WARLORDS BATTLECRY 2	151	82	Strategy
WARRIOR KINGS	151	89	Strategy
YURI'S REVENGE	145	92	Strategy

ΠΑΛΗΜΕΝΑ ΚΥΚΛΩΜΑΤΑ

DLL ON HOLIDAY...

του ΠΑΝΑΓΙΩΤΗ Ι. ΛΥΡΗ
markador@,mailcity.com







ΑΛΛΑ ΠΟΥΘΕΝΑ ΔΕΝ ΕΓΡΑΦΕ ΓΙΑ ΤΟ ΞΑΚΟΥΣΤΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΟΔΙΚΟ ΔΙΚΤΥΟ

ΤΙ ΘΕΛΕΙ ΣΤΟ SIMS Η ΕΘΝΙΚΗ ΟΔΟΣ ;

ΔΕΝ ΜΕ ΝΟΙΑΖΕΙ... ΤΙ ΣΕ ΝΟΙΑΖΕΙΙΙΙ

ΓΙΑ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ ΑΘΗΝΑ... ΟΛΟΙ ΟΙ ΔΡΟΜΟΙ ΓΡΑΦΟΥΝΕ ΓΥΡΝΑ !

ΜΕ ΕΛΙΚΟΠΤΕΡΟ!

ΦΑΙΝΟΜΕΝΟ ΕΙΜΑΙ ΕΓΩ... ΠΟΥ ΑΚΟΜΑ ΣΕ ΑΝΤΕΧΩ

SHUT DOWN

15" € 389

ειδικές TFT τιμές

17" € 679

Τριετής On-Site εγγύηση

HP Omnibook **XE3**

Intel® **Pentium® III 1,06 MHz**
30 GB HDD
256 MB RAM
15" XGA TFT display
SVGA 8 - 32 MB AGP
8 x DVD ROM & CD-RW combo drive
56 Kbps modem
Ethernet 10/100
Lilon battery
Windows XP 1 χρόνο εγγύηση
και ***ετοιμοπαράδοτο.***









EXPERT Δικτυωθείτε

- Intel® Celeron™ 1200 MHz
- Motherboard Apollo 694
- 128 MB RAM up to 750 MB
- 20GB H.D.D. UDMA 100
- 32MB 3D SVGA Κάρτα Γραφικών
- 15'' SVGA Color Monitor (1280 x 1024)
- CD - Rom 52x
- F.D.D. 1,44 MB
- Sound Card
- 56 Kbps Fax-Modem
- Keyboard & Mouse
- Windows 98 ή ME ή XP

€ 639,99
ή 12 x 69,00 €



EXPERT Gamers AMD

- AMD ATHLON 2,1 XP 266
- Motherboard Chipset 266A
- Super Midi ATX 350 W
- 256 MByte DDR - 266 MHz
- 60GB H.D.D./ 7200 / ATA 133
- Ge-Force 64 MB AGP Κάρτα Γραφικών
- 17'' Color Monitor (1280 x 1024)
- DVD - Rom 16 / 48 X
- F.D.D. 1,44 MB
- Sound Card
- Keyboard & Mouse
- Windows 98 ή ME ή XP

€ 939,90
ή 12 x 101,70 €



EXPERT Professional

- Intel® Pentium®4 Processor 1,8 GHz
- Motherboard DDR RAM
- Super Midi ATX
- 256 MB RAM DDR - 266 MHz
- 32MB 3D SVGA Κάρτα Γραφικών
- 40GB 7200 rpm HDD
- 17'' Color Monitor (1280 x 1024)
- DVD - Rom 16 / 48 X
- Sound Card
- 1,44 MB FDD
- Keyboard & Mouse
- Windows 98 ή ME ή XP

€ 839,99
ή 12 x 90,85 €

Παραγγελίες Online : **www.cosmodata.gr** / *Τηλέφωνο παραγγελιών :* 01038.15.931

Cosmodata
COMPUTERS & PERIPHERALS

- ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 27β, 106 89 ΑΘΗΝΑ ΤΗΛ. : 010 3815.931 FAX : 010 3815.905
- ΛΕΝΟΡΜΑΝ 243, 104 43 ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ ΤΗΛ.: 010 5153.388 FAX: 010 5153.028
- Α. ΠΑΠΑΝΔΡΕΟΥ 2-4, 166 75 ΓΛΥΦΑΔΑ ΤΗΛ.: 010 8986.321 - 3

ΩΡΑΡΙΟ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ: ΔΕΥΤ.-ΤΕΤ.: **9:00 - 17:00** ΤΡΙΤ.-ΠΕΜ.-ΠΑΡ.: **9:00 -20:00** ΣΑΒ.: **9:00 - 15:00**
ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΦΠΑ 18% - ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΔΙΑΚΑΝΟΝΙΣΜΟΥ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ ΦΠΑ 18%